
Edited By:
ace dcs
Manga - Anime - Video Juegos - Rol - Música - Internet - Cultura Digital y Más...
Versión. 2.1
http://www.Nihonmanga.tsx.org
Nihon mangazine ®
Portada: © 1982-2000 Big West.
¡¡ Nuevo Diseño y Más Información!!
ESPECIAL
Macross Saga
Macross -
Macross DYRL -
Macross
Flash back -
Macross II -
Macross Plus -
Macross 7 -
Furi Kuri (FLCL):
Sinopsis de los ovas
Anime
Saber Marionette J
Manga
I's
- Card Captor Sakura:
THE MOVIE
Shoujo Kakumei Utena -
THE MOVIE
Noticias
¿KOF 2001 de Capcom?
Hentai
Bondage Fairies
Conoce la Verdera Historia de lo que Conocemos Como Robotech !!
Datos de la Película -
de Resident Evil
Precio: $ 20.00 m.n.
¡¡Solo la Mejor Información, las Mejores Imágenes y los Temas de Actualidad !!
121234543 23123 1233



Nihon Mangazine es Una publicación Independiente con fines meramente informativos.
Versión 2.1

Ventas/ Publicidad: 5839 11 42 Nihonmanga@yahoo.com

Escribenos a:
Río Amazonas #104
Jardines de Morelos
Ecatepec, Edo. Mex.
C.P. 55070
Nihonmanga@yahoo.com

EDITORIAL



Lo prometido es deuda y cumplimos nuestra amenaza: estamos de nuevo aquí sin ningún mes de retraso. Gracias todos ustedes ya somos mensuales y nos podremos ver cada mes, aunque por otro lado los invitamos a que nos escriban todas sus dudas y propuestas a esta revista, también envienos sus comentarios o artículos que quieran publicar, este es un espacio abierto para todos ustedes.

Bueno por otro lado ya termina el año y el mundo no se ha acabado, lo que si se ha acabado es el espacio para hacer los artículos ya que las 36 páginas de esta revista no nos sirvieron de nada para poner todo lo que queríamos y tuvimos que dejar afuera muchos artículos buenos como las lecciones de japonés de Edith ó los articulos de las películas del Señor de los Anillos y de Final Fantasy de Nahum y Ken respectivamente, por lo tanto dichos escritores (y otro más que quedaron en las mismas) van a atentar contra mi vida en los siguientes días a la salida de este número. Así que les pido disculpas y no se preocupen que sus articulos saldrán en el siguiente número.

Por cierto estuvimos en la pasada Mole (donde casí pierdo la vida gracias al babásmon de Ulises), fue un evento muy padre y creanme que vale la pena la experiencia, esperamos estar en las próximas conveciones para seguir promocionando la revista . Que por cierto para los que no les Haya quedado claro: **SI va a seguir saliendo.**

Bien ya sin más me despido dejandoles este número que quedo mejorcito que los anteriores. Sayonara matta ne!!

Atte:

Jhori Kuhn.



La frase de este número: Do you Remember Love?

CONTENIDO

Nihon News 4
FLCL 5
I's 12
Card Captor Sakura 15
Utena The Movie 17
Hentai 20

-Especial Macross-
Macross 24
Macross Ai Oboete Imasuka... 26
Macross Flash Back 2012 27
Macross II Lovers Again 28
Macross Pluss 29
Macross 7 30

Saber Marionette J.......... 32





Editada Por:



Cause We're so Versatile

EDITOR EN JEFE Y DISEÑO DIGITAL:
José Alberto Góimez T.
(A.k.a. Jhori Kuhn)



COLABORADORES:
Eduardo Rosas Ibarra.
Ulises Espinoza
Diana Despí



Nahum Moedano
Ken M. Iriyama
Arturo S. Brito
Edith Charnichart

Ventas / Publicidad: nihonmanga@yahoo.com titulo certificado derechos de autor: (tramite) Certificado de contenido (tramite) contenido: (tramite)



NIHONNEWS

The King Of Fighters ya es propiedad de Capcom.

Tokio Japón. Después de los problemas financieros que atravesó la prestigiosa empresa de videojuegos **SNK**, fue vendida a la empresa **Azure**, quien es especialista en hacer juegos de *pachinko* (Juegos de tipo Pin Ball), esta misma empresa en un principio declaró que seguiría programando juegos de las más famosas sagas de SNK como lo son, KOF, Fatal Fury, Samurai Shodown y Metal Slug, no obstante todo el personal creativo que le dio vida a estos juegos durante tanto tiempo, renunció a la empresa antes de que esta fuera comprada por Azure, todas esta personas fueron a parar a Capcom, ya que parte del equipo creativo de KOF trabajo en SFII de Capcom antes de irse a SNK para Hacer Fatal Fury. Capcom hizo una subsidiaria de nombre ***Breeza Soft*** donde ahora se encuentra trabajando el equipo que realizó KOF y el primer paso de esta empresa fue convencer a Capcom de que le comprara a Azure los derechos de KOF y esta lo hizo, así que a partir del 2001 KOF sera producido y programado para el sistema Naomi de Sega por Breeza soft (Capcom).

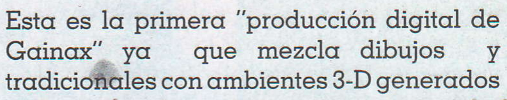


Por fin sabremos que SI habrá KOF

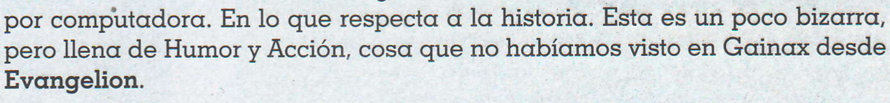
FURI KURI (FLCL) Es el Anime del Año

Mesabe Japón. El estudio Gainax lo ha hecho de nuevo: su nueva serie de anime en OVA Furi Kuri, ha roto con records de ventas en el lejano Oriente; teniendo como Principales competidores a ***Escaflowne The Movie: Girl in Gaea*** y ***Infinity Ryvius*** (ambas de Sunrise). Furi Kuri cuyo primer OVA salió a la venta el 26 de Abril del 2000 (será una colección de 6 OVAs y Una película) hasta la fecha lleva vendido más de 276.054.000 de yens (como unos 25 Millones de DLLS) en DVD si a esto le sumamos la ventas de VHS y Merchandesing es darian yn más ampli resultado.

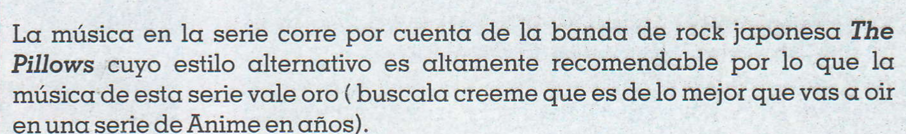




Esta es la primera "producción digital de Gainax" ya que mezcla dibujos y tradicionales con ambientes 3-D generados



por computadora. En lo que respecta a la historia. Esta es un poco bizarra, pero llena de Humor y Acción, cosa que no habíamos visto en Gainax desde **Evangelion**.



La música en la serie corre por cuenta de la banda de rock japonesa ***The Pillows*** cuyo estilo alternativo es altamente recomendable por lo que la música de esta serie vale oro (buscala creeme que es de lo mejor que vas a oir en una serie de Anime en años).

Por ultimo el 5to Ova ya esta por salir este 21 de diciembre (que para cuando leas esto es seguro y ya salió). Realmente Furi Kuri es el Anime del año, lee nuestro reportaje y veras que no mentimos. Simplemente el mejor Anime Alternativo.



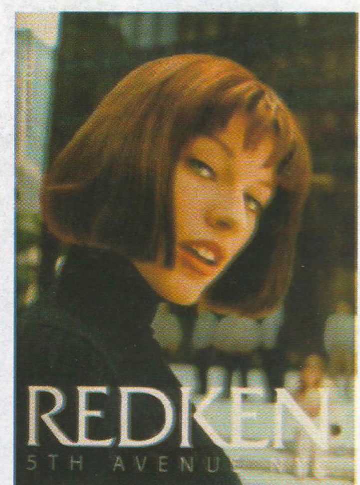
Trama, Acción, Música y chicas de primer nivel es FLCL.

Bill Gates es muy " Nerd " para la Xbox.



California USA.
El equipo encargado de la presentación e imagen publicitaria de la **Xbox** (próxima consola de videojuegos de Microsoft) han declarado que apesar del interés e insistencia del Presidente y jefe de arquitectura de software de **Microsoft**: Bill Gates, este no aparecerá en las campañas publicitarias de dicha consola, ya que puede dañar la imagen de esta aparato, como lo ha dicho Tom Spelinding jefe de mercadotecnia de la Xbox: " la imagén de Bill es la de un tipo muy Nerd y los chavos - nuestros principales consumidores- no les llamara la atención un videojuego anunciado por un cerebrito". Espero y el Sr. Gates este acostumbrado a que sus empleados le digan Nerd de cariño, o sino el Sr. Spelinding sera recordado como el tipo que le dijo Nerd al hombre más rico del mundo y dueño de la empresa cuya consola (la Xbox) parece sera quien desbanque del trono al Play Station 2.

Resident Evil The Movie Ya tiene protagonista: Milla Jojovich.



Hollywood California USA.

La película del escalofriante juego de Capcom: Resident Evil, ya tiene como protagonista a la bella Milla Jojovich (el quinto elemento y Juana de Arco) , quien le dará vida a la bella Rain, un personaje nuevo que es experta en matar zombies. La película tendra como nombre: ***Residente Evil: Ground Zero*** y se desarrollará en Racoon City, el director que esta previsto para esta producción era John Romero (Famoso director de películas como ***la noche de los muertos vivientes***) solo que por un desacuerdo ya no firmo, y ahora este trabajo será escrito por el director y escritor del film ***Mortal Kombat*** (al parecer Capcom no aprendió del churro de película que hizó Van dame con Street Fighter).

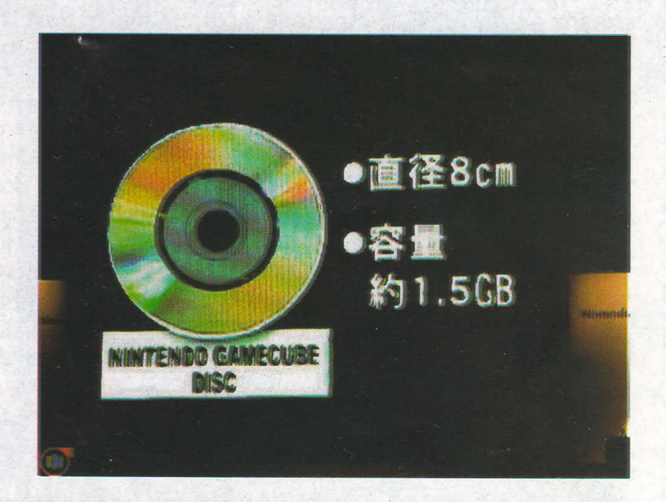
Copias Piratas de Juegos para Ps2 apoyan al grupo Terrorista IRA.

Londres Inglaterra.
Al parecer hay sospechas mas que fundadas para pensar que el grupo terrorista **IRA** podría estar usando la piratería de juegos de **PS2** como medio de financiación.

Según la prensa británica los juegos podrían estar siendo producidos en una pequeña fabrica clandestina y se distribuirían al considerable precio de **30 libras**(unos 360 pesos) y aunque la calidad de las copias es sensiblemente inferior a los originales y carecen de portada, podrían estar siendo todo un éxito debido a la escasez de videojuegos en el **Reino Unido** y a no necesitar el uso de chips para estas estampaciones.

En la operación estarían involucrados dos miembros cercanos a líder de la organización y tendrían como objetivo recaudar unas **80.000 libras** mensuales (unos 8 millones de pesos) que serían destinados a la compra de armamento para realizar atentados.

Así que tenemos una razón mas para estar en contra de la piratería, de manera de que si llegasen algunas copias estampadas a **México** y se las ofreciera alguien, por favor rechazenlas, al menos esas, porque no solo perjudican a la industria del videojuego sino que contribuirías a la muerte de personas inocentes. Recuerda que el dinero de una copia puede servir para comprar un cargador de balas que pueden matar a un inocente.



Ya hay otra buena razón para combatir a la piratería



Por: Jhori Kuhn

¡Hola!, si compraron el número del mes pasado se han de acordar que hicimos una introducción a lo que es la nueva serie de Gainax: Furi Kuri (y si no lo han hecho háganlo verán que no se van a arrepentir), desde entonces me han llegado mensajes para preguntarme que significa la frase Furi Kuri; y es algo que anduve investigando. Según se menciona en la serie es: apretarle los pechos a una mujer. Pero, hay una escena de la primera ova donde el abuelo de Naota dice Kuri Kuri, y suponemos que eso es realmente lo que signifique apretarle los pechos a una mujer, y que GAINAX lo cita como Furi Kuri.

Por cierto, GAINAX anunció que sacará una película de Furi Kuri el próximo año, y los trailers de tal aparecerán en el mes de febrero del 2001. Por lo que, suponemos que las OVAs quedaran inconclusas, y la película vendrá siendo el final de esta historia . Al igual como lo fue en Neon Genesis Evangelion; lástima que no podamos decir lo mismo de Karekano (así que no me podrán decir que al narrarles los Ovas estoy quemando la historia).

En fin, pasemos al review de los Ovas 1 , 2 y 3

OVA 1: Furi Kuri

Es el presente, pero alternativo. El lugar es una ciudad llamada Masabe, donde crece la gigantesca planta (plancha) Medical Mechanica. Nandaba Naota es un chico común que asiste a la escuela, y se encuentra haciendo su tarea debajo de un puente, mientras Samejima Mamimi (novia del harmano mayor de Naota)"juega" al baseball, Naota cree que eso es tonto pero Mamimi lo calla seduciéndolo (frotándole sus pechos en su espalda y mordiéndole la oreja) Naota le pregunta por que siempre hace eso, ella le contesta que por que algo maravilloso puede pasar (pillina la muchachita ^_^U);en su camino de regreso Naota es atropellado por una extraña mujer con una Vespa (una moto), misma que lo llama Taro-Kun. Al día siguiente va a la escuela con un chipote en la cabeza, a causa del golpe con la motocicleta y de un guitarrazo que le dio la mujer.





De la noche a la mañana, ve de nuevo a esta mujer en su sala. Naota queda sorprendido al saber que ella será el ama de llaves, su nombre es Haruko. Naota no sabe que hacer, porque a su padre y su abuelo les da casi lo mismo lo que le pasó a Naota y su accidente con Haruko. Después de armar un alboroto en la cocina, Haruko termina durmiendo en el mismo cuarto que Naota. Ahí mismo, Haruko le revela a Naota que ella es una extraterrestre y que anda vigilando a Naota por esos misteriosos sucesos relacionados con Naota y Medical Mechanica. Haruko se queda a dormir en la litera de arriba de Naota; esa litera es del hermano de Naota, quien se encuetra en E.U.A jugando baseball.

Esa noche Naota va a buscar a Mamimi, pero un suceso extraño aparece, cierto fénemeno hace que le produzca dolores de cabeza a Mamimi (al parecer Naota le dijo que su hermano ya tiene otra novia en E.U.A) y que a Naota le empieze a sobresalir la frente, Kanchi es un robot creado en Medical Mechanica, pero sale de la cabeza de Naota. y a partir de ahí suceden cosas muy extrañas e inexplicables.



OVA 2: Fire Star ("fista" en katakana)

La historia de la segunda OVA inicia unos días después de que apareció Kanchi. Este robot hizó presencia cuando Mamimi y Naota sufrían de dolores de cabeza por algún extraño fénomeno. Ésto ocasionó una extraña deformación en la frente de Naota, y que a partir de ahí "nacieran" tanto como un robot (Kanchi), como una especie de mano robot deforme que combate contra Kanchi; que en ese entonces tenía un color rojo, hasta que después de vencer a la "mano-bot" Haruko llega propinándole un guitarrazo, que hace a Kanchi de color grisáceo.

Una enfermera -quien realmente es Haruko- atiende a Naota, ya que una vez más aparece otra deformación en la cabeza



las deformaciones siguen apareciendo, y cada vez son más grandes. Haruko le dice a Naota que no tiene cerebro después de ver una radiografía (en la cual se ve que su cráneo esta vació). Pero por otra parte Mamimi tiene la curiosidad de ver un ángel relacionado con un juego de Video Portátil ("Cantide: el angel negro del fuego"). Después todo sigue normal, e incluso el padre de Naota trata a Kanchi como un sirviente, y lo usa para que cargue cajas y ponerlas en su almacén; a esta acción Naota no está muy de acuerdo. Para este momento Kanchi tiene una aureola amarrada arriba de su "cabeza" (monitor) y unas alitas negras agarradas por unos cordones (al parecer Haruko fue quien se las puso).



Mientras Mamimi y Naota platican en su lugar preferido (abajo del puente), Haruko anda corriendo en su Vespa (por cierto, vaya toma que le hacen que Haru-san; se nota que sabe moverlo).
En un descuido Haruko se ciega con un su bufanda lo que provoca que se estrelle. La policía acude al sitio para llamarle la atención por haber chocado con la Medical Mechanica, y a su vez para ayudarla a reparar su motocicleta; aunque finalmente termina arreglándola Haruko.

Mamimi y su gatito negro Ta-Kun (que encontró abandonado esa mañana) están abajo del puente y ella observa una aureola entre las hierbas. Ella cree que es el ángel que tanto esperaba y lo sigue hasta una construcción (que alguna vez fue una escuela de la que ahora solo quedan los restos de un incendio), donde lo observa maravillada; el realmente es Kanchi. Kanchi trepa hasta la punta de la construcción donde hay muchas aves, abre sus brazos en forma de cruz y empieza a flotar por el aire elevavandose al cielo (por cierto esta escena es muy emotiva). Lo que hace creer aún más a Mamimi que es Cantide -se pronuncia "Cantid"- Cantid y Kanchi, suenan igual ¿no?.

Después en casa de los Nandaba también sucede algo raro, ya que ante los ojos de Haruko, Naota y Mamimi, Kanchi viene bajando del cielo con un gran destello (como si fuera un Ovni); después Kanchi actúa normal. Casi al final de la OVA, Mamimi le hace un ritual a Kanchi con velas -realmente son cigarros-formando un círculo. Naota observa la situación, y al finalizar el ritual Mamimi le da un beso a Kanchi. Este suceso altera a Naota; repentinamente empieza a salir humo del Medical Mechanica (el edificio en forma de plancha), y también las deformaciones de Naota empiezan a aparecer, pero en esta ocasión más grandes que las anteriores. De la frente de Naota aparece un nuevo Robot que ataca a lo que se encuentre a su paso. A su vez, Haruko se percata de la situación y aparece en su Vespa; y por mera coincidencia atropella nuevamente a Naota. Y entonces... el robot empieza a golpear a Kanchi el cual al parecer no quiere pelear, para entonces llega Haruko y se dispone a pelear con el Robot, su arma mas eficaz son los guitarrazos y después de mucho batallar logra propinarle uno que al parecer lo pone fuera de combate. Sin embargo esto no es así, el Robot se incorpora y le dispara un rayo a Haruko, misma que queda fuera de combate. Ya sin esta molestia el robot se va sobre Kanchi, que de un golpe cae muy (demasiado) cerca de Mamimi, ella es salvada de ser aplastada por Naota gracias a un empujón



de tacle que le da Naota, el robot esta golpeando a Kanchi mismo que reacciona cuando Naota recuerda que su hermano salvo a Mamimi y a él del incendio de la escuela, Kanchi se "fusiona" (por cierto su manera de fusionarse-desfusionarse de Kanchi hace ver muy normal las fusiones de Dragon Ball) con Naota. Recuperando su color rojo original y venciendo al Robot con ayuda de Haruko...

OVA 3: Mar-Raba



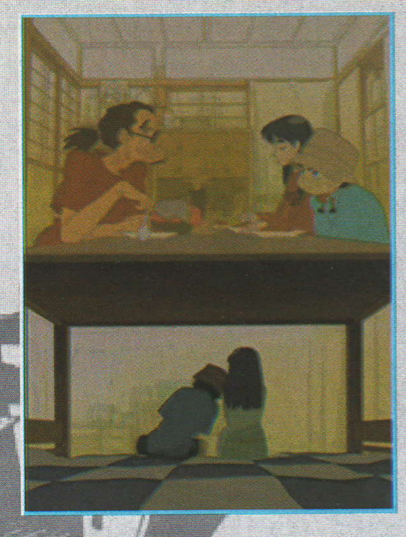
Mar-Raba comienza centrandose en Ninamori (compañera de clases de Naota); quien se siente algo traumada porque sus padres están a punto de divorciarse (por que tiene como amante a su secre) y su padre podría ir a la cárcel (él es gobernador de la ciudad).

Naota se despierta en su cuarto y nota que es un desastre a causa de Haruko, con quien va para llamarle la atención. Pero Haruko está ocupada arreglando su Vespa y por más que Naota la llame: sirvienta, remplazo de mama, y otras cosas no logra nada, hasta que le dice alien, Haruko voltea con una sonrisa y poniendo mucha atención.

Después Naota se va con Mamimi como es costumbre, y ahí mismo, Mamimi porta una especie de gorro con orejas de gato, y descubre que Naota debajo de su gorro esconde su nueva anormalidad y es que tiene unas orejas de gato (ya no son chipotes, son orejas).

Por otra parte, Ninamori está organizando una obra en su escuela como líder del grupo. Y Naota no está muy de acuerdo en participar porque cree que son cosas para niños. Sin embargo, es obligado a participar.

Después, Naota se encuentra en la calle a Ninamori bebiendo en unas escaleras. Y Naota con tal de no salir en la obra la amenaza con acusarla en la escuela por andar tomando en la vía pública y ser menor de edad. Sin embargo, Naota anda por esos rumbos porque quedó de verse en ese lugar con Haruko. Haruko finalmente llega y como es costumbre su moto atropella a Naota y eso hace que salga disparado y justo logra que Naota le de un beso a Ninamori y caigan ambos al fondo de las escaleras. Naota queda inconciente pero Ninamori se percata que Naota tiene unas orejas de gato, y se las toca. Rápidamente Haruko le advierte que no las toque, pero es demasiado tarde y provoca que le empiezen a dar dolores de estómago a Ninamori.



Luego, Ninamori se va a casa de Naota a cenar (una manera de pedir perdón por el accidente). Ahí Haruko prepara un curri con mucho chile que provoca que el abuelo y Naota se enchilen de una manera excesiva. Kamon batalla para comer por el picante pero no le molesta como al resto. Kanchi también está comiendo; hecho que le parece demasiado raro a Ninamori y pregunta que es eso, a lo que le responden que es una televisión walkman (por que camina) y Ninamori pregunta que si es de Sony. Ninamori no tiene problemas por el picante porque está acostumbrada, pero después de varios bocados le desagrada y tiene que ir urgentemente al baño. Kanchi es todo un sirviente en la casa de Naota, hace limpieza, lava, todo un amo de hogar.

Ninamori se queda a dormir en la casa de Naota y se quiere acostar con él, e intenta "seducirlo" pero para que Naota represente el papel de gato en la obra, y después de un acercamiento entre ambos y a punto de suceder algo, Haruko hace notar su presencia, quien se encuentra en la litera de arriba.

Después, en la escuela están Haruko y Kanchi junto el resto de los compañeros de clase quienes harán la obra de teatro. Y ahí todos descubren que Naota trae orejas de gato, y se debió a que Naota hizó enojar a Ninamori (quien es toda una Asuka).

Repentinamente suceden hechos curiosos, las orejas de Naota desaparecen y se aparecen en la cabeza de Ninamori. Y sale el nuevo robot de Medical Mechanica. Es aquí donde inicia otra batalla entre Kanchi, Haruko y el nuevo enemigo (que parece una araña).

Bueno hasta aquí llega el review de este mes, para el próximo veremos otros dos ovas : Hiri Kiri y el quinto que sale en diciembre cuyo nombre no se ha revelado, mientras los dejo con la guía de personajes. Hasta entonces.



Personajes

?

Nandaba Tasuku

Hermano Mayor de Naota y novio de Mamimi, partió a E.U. Para jugar baseball profesionalmente, cuando eran Niños Naota y Mamimi los salvo de un incendio en su escuela, desde entonces conoce a Mamimi y cuando esta creció se hizó su novia, pero ahora tiene otra novia en USA, lo que ha hecho enloquecer a Mamimi.



Miau-Miau & Ta-Kun

Son las dos mascotas de la serie, el primero es un gato gordo y peresozo, el segundo es un gatito negro abandonado que encontro Mamimi, este gatito es muy jugetón y le gusta estar saltando (no, no es el gato volador) y subirse en el hombro de Kanchi.



MM Robot #02

Este es el segundo robot de la Medical Mechanica (el primero es Kanchi), sale de la cabaza de Naota junto con Kanchi su apariencia es como la de una mano con antebrazo, se desplaza como "dedos" (la mano de los locos Adams) es malo y es eliminado por **Hyper Red Kanchi.**



MM Robot #03

Es el tercer robot de MM y es altamente destructivo, al parecer su misión es destruir a Kanchi, tiene dos brazos, uno de ellos se estira) y puede lanzar descargas de energía, es vencido por Naota -Kanchi (en forma de cañon) y Haruko.



MM Robot #04

De las Orejas de Gato que tenía Naota (que después se le pasaron a Ninamori) "nace" este robot de apariencia arácnida, tiene tres patas y de la parte inferior trae colgando el cuerpo inconsciente de Ninamori (cosa que dificulta su destrucción a nuestros protagonistas) finalmente es vencido por Haruko y Kanchi.

Como te habrás dado cuenta el diseño de los Robots de Medical Mechanica es muy parecido al de los ángeles d **Evangelion**. Bueno ahora sí es todo por este mes, per el que entra veremos los siguientes Ovas donde aparec nuevos personajes. Bye!

www.comicastle.com

comiCASTLE

Ven y conoce lo que es Una Verdadera Tienda

¡¡Aquí Sí encontraras todo lo que buscas!!



México D.F.

Plaza Trico Local E y F
Av. Félix Cuevas 920
Col. Del Valle. C.P. 03100
5605 97 48 Fax. 5605 9671

Plaza Girasoles Loc. 10
Calz. Del Hueso 465
Villa Coapa
Tel. 5684 2966

Estado de México

Blvd. Avila Camacho No. 1165
Laflorida, Naucalpan de Juárez
Estado de México
Tel. 5560 2592

Jalisco

Av. De La Paz 1996
Sec Juárez
Guadalajara, Jal.
*013 (826 1667)

Solo Productos Originales y De Importación a los mejores precios

---

Mira al Final del Arcoiris



¡Tenemos Todas Tus series Favoritas!
En Nuestra Tienda Puedes Encontar:

Tarjetas - Ilustraciones - Manga
Anime - Posters - Música - Stikers
Figuras - Playeras - Mantas
Juguetes - Revistas y más...



Av. Central Hank González, dentro de Multi Plaza Aragón
Local 163 Tel: 044 54 50 03 16

Por: Merle

Ais o Aizu (como se escribe en japones) es lo último de Masakazu Katsura, tambien autor de obras como DNA²,Wingman y Shadow Lady por solo nombrar algunas. Editado por Shueisha en Japón, y con una extensión relativa de 7 tomos de 200 páginas, relata los líos de un trió amoroso compuesto por tres chicos de 15 a 17 años, en la cual se destaca una gran calidad en lo que a dibujo se refiere y divertidas situaciones que a nadie dejan ajeno.



Argumento

La historia relata principalmente la vida de Ichikata que esta enamorado de una compañera del instituto(colegio) llamada Iori, pero debido a un trauma que tuvo en su infancia le es difícil relacionarse con Iori, ademas la cosa se complica (recien empezando la serie) pues, Iori se ha tomado unas fotos para una revista, en traje de baño, por lo que se convierte en una nueva "idola" del colegio por lo que ahora esta atenta a los calentones que andan detras de ella, esto hace que Ichikata vea mas lejana aun su oportunidad de relacionarse con Iori. A pesar que Iori trata muy bien a Ichikata este, sin querer, actua de una forma muy grosera. Para mas remate (para que la cosa se ponga algo mejor) llega Itsuki una chica poco timida que era muy amiga de Ichikata cuando eran niños y a la cual Ichikata prometio ser su pololo(novio) cuando volviera de Estados Unidos. De ahí todo se pone patas para arriba, la relación de Ichikata con Iori mejora en



algo, aparecen nuevos personajes que enredan mas aun al pobre de Ichikata (un maestro que se ve muy atraido por Iori pero tambien por Ichikata (se le quema el arroz)) la llegada de nuevos compañeros pondrá en situaciones muy apretadas a nuestros protagonistas, que a veces se pondrán muy, pero muy tensas. Un manga para pasar un buen rato, mas que para aprender, una historia de amor que a nadie dejara ajeno.



El Manga

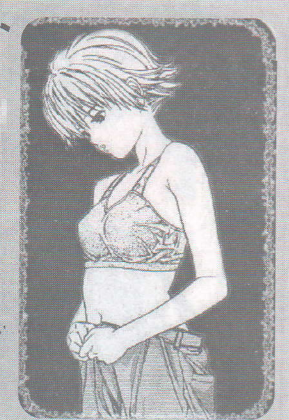
Cuando salió en México **Video Girl Ai** recuerdo que much chavos me dijeron : "la verdad no sé, pero a pesar de ser manga shoujo (romántico) me gusta y la compro cada que s (o sea cada que se le antoja a Vid)". Pero en verdad detrás este inocente comentario se esconde uno de los secre "mangisticos" que más vende: las chicas, no me digan que pero la mayoría de los chavos que consumen obras de Kats lo hacen por la enorme cantidad de chicas que dibuja posiciones comprometedoras y con muy poca ropa, además excesivo uso de "Close Ups" (acercamientos) a el trasero dichas chicas; lo que me hace pensar que Katsura es muy h con el trazo, pero muy mediocre con el guión (y quien op diferente, que no me diga que los todos sus "héroes" chavos con pánico a las mujeres), por lo que tiene que recur los traseros femeninos; pero todavía hay otra cosa

Que me gustaría agregar es que este señor no trabaja solo ya que tiene su estudio (K2R) en donde el solo hace los trazos y la "Historia" y sus ayudantes entintan y ponen las pantallas (texturas) a los dibujos, lo que si no voy a desvirtuar de este señor es que es un gran ilustrador, pero como él lo ha dicho: "me da flojera hacer trabajos a color". Bueno en fin Antes de los Katsureros me linchen pasemos a los personajes:

Personajes

Itsuki Akiba

Es la antigua novia de Ichitaka que se fue a EEUU y le dejó sin decirle nada. Ahora ha vuelto a Japón sólo para verle, sin pedir permiso a sus padres. Le encanta moldear figuras, bustos, etc., y conocerá a un maquetista profesional del que se enamorará. Posee un busto de Seto de cuando eran pequeños que es como un tesoro para ella. Éste se quema en un incendio en su apartamento y es lo que hace que le confiese sus sentimientos a Ichitaka.Tiene un fuerte cambio de personalidad durante la obra. Al principio no deja de jugar con los sentimientos de Ichitaka haciendo bromas y después se convierte en uno de los personajes más serios y recrimina a Seto el que no sepa tratar a las chicas y que no aclare sus sentimientos de una vez. Junto con Teratani, Izumi y Nami, es la más extrovertida del grupo.



Iori Yoshizuki

Es la chica de la que se enamora perdidamente Ichitaka. Muestra un claro interés por él pero en los momentos más comprometidos lo único que hace es enseñar una enigmática sonrisa que desquicia completamente a Seto. Desde que apareció en un reportaje de fotos con bikini para promocionar su grupo de teatro todos los chicos de la escuela van tras ella. Estudia en el club de teatro de la escuela porque le gustaría llegar a ser actriz en el futuro. Viste de manera bastante formal pero a veces se la puede ver con faldas que son el boom de las fantasías sexuales del amigo de Seto.

Izumi Isozaki

Izumi y Seto se conocieron por primera vez en los rompientes de una playa hace un tiempo. Ahora ella va a la misma escuela que Ichitaka y aprovecha la mínima oportunidad para echarse en sus brazos y provocarle. Desde el principio se encariña con Seto pese a tener un ex-novio que es una especie de gigoló que no admite que su relación acabase.



Ichikata Seto

Es el protagonista. El tipo con los mayores cacaos mentales y fantasías sexuales que has visto en un manga. No sabe tratar a las chicas y se pone nervioso nada más acercarse a Iori. Según va transcurriendo el manga se le ve más suelto. . También tiene un gran trauma infantil de cuando le rechazó la chica que le gustaba que es lo que le impide declararse sin saber antes con seguridad lo que responderá la desafortunada.
Es algo más bajo que su mejor amigo, tiene el pelo negro y viste con ropa ancha, un poco rapera. Tiene cierta parte del cuerpo que le traiciona en momentos clave.



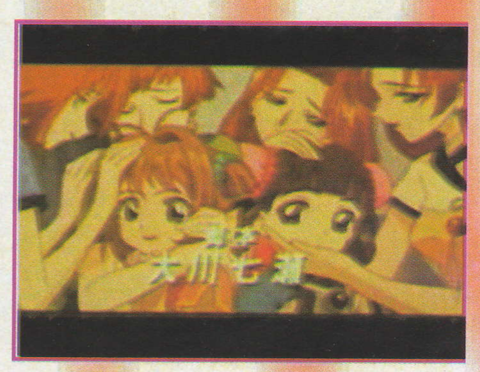
Yasumasa Teratani

Es el mejor amigo de Ichitaka. Le gusta Itsuki pero se liaría con cualquiera con tal de perder la virginidad antes que su colega. Hay momentos en los que pasa de ser un personaje secundario a dejar a todos maravillados con las palabras que dice (parecen las de un político).
Él es el que apoya moralmente a Ichitaka para que se declare a Iori, si no lo hiciese, su amigo ya habría tirado la toalla hace mucho tiempo; lo que no sabe es que a Seto le gusta Itsuki también...
La gran nariz y las gafas debe ser cosa de familia porque su hermano es clavado a él.

Bien hasta aquí ya se habrán dado cuenta que no estaba bromeando con lo Katsura y las chicas y sus historias que son 89% iguales, en fin este manga ya tiene su versión en español, pero solo la puedes conseguir en España o con alguno de nuestros anunciantes. Bueno nos leemos luego, Matta ne!!.

CARD CAPTOR SAKURA

THE MOVIE: RETURN TO THY TRUE CLOW CARD



Introducción

Kinomoto Sakura era una niña ordinaria hasta el día que encontró el Clow Book en el sótano de su casa a partir de ahí nada seria igual.

Sakura es una niña de tan solo 10 años la cual ahora tiene que enfrentarse a las mágicas Clow Cards; bueno eso era hasta que viajó a Hong Kong.



Card Captor Sakura The Movie tiene una duración de 79 minutos y fue exhibida en los cines japoneses de agosto 21 a septiembre 10 de 1999. Además esta película se posiciona entre los episodios 34 y 36 (no es muy seguro la exactitud aún).



"Return to the true form CLOW CARD"

Las Clow Cards fueron creadas por un hechicero llamado Clow Leed. En total son 54 barajas (en el anime, en el manga solo eran 17) las cuales tienen cada una su propia habilidad, carácter y forma, en fin cada una está viva. Clow Leed también creo un guardián para estas Kerberos, un león alado de color dorado (al perder su poder se volvió el animalito en forma de peluche). Un día la maldad empezó a contaminar el alma de Clow Leed y antes de que esto sucediera, sello las Clow Cards y Kerberos en el Clow Book para evitar que éstas cayeran en malas manos. De alguna manera el Clow Book terminó en el sótano de la casa de Sakura (tal vez por antepasados).





Argumento

La trama principal de esta serie es que Sakura atrape las Clow Cards que liberó al abrir el Clow Book, bajo la guía de Kerberos, el guardián del Clow Book que parece un pequeño Teddy Bear alado por haber perdido sus poderes, y la ayuda de su mejor amiga Daidouji Tomoyo deberá recuperar las 54 Clow Cards. Pero Sakura no es la única que busca capturarlas, pues frente a ella tiene a su rival Li Shaoran, descendiente de Clow Leed creador de las Clow Cards, que busca las Cards por mandato de su clan. Junto a Shaoran se encuentre su prima (y prometida) Li Meilin, pero al contrario de toda la familia Li ella no posee ningún poder mágico.



La primer película de Card Captor Sakura se posiciona entre los episodios 34 y 36 de la serie de televisión e inicia cuando Sakura captura la Arrow Card. Luego la escena pasa a la escuela donde se están entregando las calificaciones finales de el cuarto grado. Sakura se siente nerviosa por sus calificaciones, pero al final todo salió bien. De regreso a su casa Sakura y Tomoyo se detienen para comprar unas libretas para las tareas vacacionales, y por su compra Sakura participa en un concurso. Termina por ganar el primer premio que es un viaje a Hong Kong, pero algo oscuro se veía detrás de este acontecimiento.



Sakura se desanima un poco al saber que su padre, Kinomoto Fuyitaka, no puede acompañarla al viaje, pero su hermano decide ir con ella, chantajeándola primero con que haga sus labores de la casa. Entonces Sakura, Tomoyo, Touya y Yukito, parten a Hong Kong.

Estando en Hong Kong Sakura tiene sueños con una extraña mujer y unas aves. Al pasear por la ciudad Sakura ve a las aves de su sueño y comienza a perseguirlas alejándose de su hermano y compañía. Con el poder de la Jump Card, Sakura alcanza a las aves en un pozo pero entra en un extraño trance, cuando todo parecía perdido. Li Shaoran llega y la despierta, Sakura después se resbala en el agua. Mientras buscaba a Sakura, Tomoyo se encuentra con Li Meilin

y en eso llegan Sakura y Shaoran. Sakura dice que lo siente y que se cayo en el agua. Shaoran ofrece llevarlos a su casa para que Sakura cambie sus ropas mojadas.

En la casa de Shaoran, Tomoyo y Sakura conocen a las hermanas de Shaoran (Fuutie, Shiefa, Fanren y Feimei), quienes parecieran nunca haber visto a dos niñas, o a hombres mayores. También conocen a alguien con gran poder, Li Ieran, madre de Shaoran y líder del Clan Li. Li Ieran ofrece que se queden por la noche en su hogar. Durante la noche Sakura sueña de nuevo con la extraña mujer, quien en el sueño lastima de un brazo a Sakura, al despertar las marcas seguían, no era un sueño ordinario. Li Ieran advierte a Sakura que su poder puede atraer adversidades.

Stephen & Cynthia

Al día siguiente al andar por la ciudad, esta vez también con Shaoran y Meilin, Sakura vuelve a perseguir a las aves. Al llegar a una cabaña Sakura entra en trance nuevamente y va a abrir un extraño libro cuando llegan los demás. Touya nota algo raro en Sakura, y antes de poder hacer algo Sakura abre el libro del cual surge agua de la nada, la cual inunda el lugar y aparentemente los transporta a otra dimensión.

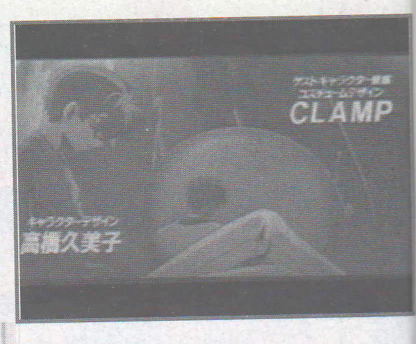
Sakura y Shaoran observan a una hechicera (la misma de los sueños de Sakura), la cual empieza a atacarlos enfurecida porque no esta Clow Leed ahí. La hechicera había capturado a todos los demás y con la ayuda de la Sword Card, Sakura libera a Tomoyo, mientras Shaoran distraía a la hechicera con la Storm Card. Desgraciadamente Shaoran pierde y es capturado. Sakura, Tomoyo y Kerberos huyen pues ya nada podían hacer.

Sakura descubre donde hallar otra entrada a la extraña dimensión y se dispone a salvar a sus amigos. Con la ayuda de Li Ieran logra entrar a lo que seria la batalla final.



Animación

¿Qué puedo decir además de excelente? El arte fue hecho por Clamp (que por si han estado viviendo bajo una roca son los autores de Magic Knight Rayearth, Tokyo Babylon y X-1999).



Resumen (conclusión)

Card Captor Sakura The Movie es un buen largometraje que sigue las aventuras y peripecias de Sakura por la causa de las Clow Cards. La película en si es buena, posee una buena historia y una gran animación, pero el final en mi opinión dejo mucho que desear. Como la serie Sakura termina utilizando trajes diferentes, pero como algunos casos terminó usando uno no muy estético en esta película.



Algo que nunca entenderé ni en la serie ni en la película es porque Sakura siempre utiliza la Windy Card para atacar. También se ve el uso por primera vez de la Storm Card y Freeze. Para concluir en una escala del 1 al 10 yo le doy un 8.5 a esta película. Habrá que ver la Segunda película que supuestamente se estrena este año en el Japón.

¡¡Sayonara!!

Card Captor Sakura -The Movie- / CLAMP / 1999

Shoujo Kakumei

Utena

Adolescence Mokushiroku

Por: Arturo S.Brito

¡Sekai wo... Kakumei suru Chikara wo! (¡Este es, el Poder que revolucionará éste Mundo!)

Con estas palabras, Tenjou Utena y Himemiya Anthy, alcanzan los límites del mundo exterior, en *Adolescence Mokushiroku*, la nueva adaptación a la pantalla grande, de la serie Shoujo más fuerte y polémica de los últimos años en Japón: *Shoujo Kakumei Utena*, (*Utena, la chica revolucionaria*).



Basada en la historia desarrollada por la organización Be-PAPAS, encabezada por el extraordinario director Kunihiko Ikuhara, el guión para ésta película nos muestra una historia diferente, pero no por ello menos magnífica, de la serie de TV.

La historia de *Adolescence Mokushiroku*, retoma los elementos más sobresalientes de *Shoujo Kakumei Utena*, para presentarnos una historia profunda, envuelta en un ambiente de misterio al más puro estilo de suspenso absoluto, para estallar en una increíble estampida a lo largo de extensas carreteras, que nos llevan al mundo exterior; los coros que acompañan a los desenfrenados duelos están de vuelta, y principalmente, la ironía acerca de la Princesa que espera ansiosa a su Príncipe Azul, cual Cenicienta se tratara, pero cuyo Príncipe se ha corrompido y es origen de las más bajas pasiones...

Argumento

Una nueva Utena, con un cabello y uniforme a la usanza masculina, se nos presenta como el nuevo estudiante del Instituto Othori, academia por demás extraordinaria, llena de intrincados pasillos y desniveles, encerrados entre muros antiguos y semidestruidos... jamás arquitecto alguno hubiera imaginado siquiera la magnificencia del Instituto Othori...



Ahora Utena tiene otro pasado: el Príncipe que la protegía de la adversidad cuando niña, la abandonó, sin preámbulos; por ello Utena se ha tornado masculina, en defensa al dolor que los hombres puedan causarle; cual será su sorpresa al encontrarse con Touga en el Instituto, quien fuera ese Príncipe de su infancia, y que ésta vez se encuentra viviendo bajo el código del Sello de la Rosa...

Por azares del propio destino, su encuentro con Touga la marca para siempre, y el código del Sello de la Rosa la atrapa cuando recibe el Anillo de la Rosa, del interior de una blanca flor. En este momento, la Arena de Duelo, con un arrebatado diseño, le ofrece una nueva forma de vida, donde la Novia de la Rosa, una intrigante chica que puede cumplirle todos sus deseos, la espera... pero un terrible secreto se encierra bajo el jardín de las Rosas, lo que la obligará a enfrentarse a la decisión más importarte en su vida.



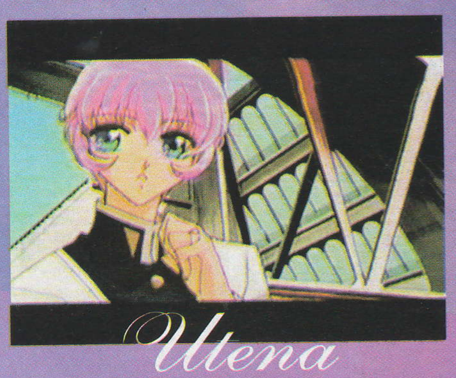
Una historia por demás inquietante, recurriendo a los símbolos que enriquecieron a la Serie, pero explotados hasta el límite en éste film, conjugando historia e imagen en un solo concepto: La contradicción de Utena, de reencontrarse con su Príncipe, o de convertirse ella misma en el Príncipe de la Novia de las Rosas. Es la transición a la madurez: la adolescencia de Utena.

Sin duda, una de las películas más innovadoras en cuanto a diseño de personajes y ambientación se refieren, así como la manera de desenvolver una historia tan complicada, de manera tan sensual y erótica, sin caer jamás en lo vulgar... Kunihiko Ikuhara, quien además de ser el director, es el creador intelectual del concepto Utena, explota en *Adolescence Mokushiroku* esa carga sexual que en *Sailor Moon R, the Movie*, comenzaba a gestarse, y que en *Shoujo Kakumei Utena* adquirió forma...

Adolescence Mokushiroku, al igual que *Shoujo Kakumei Utena*, está basado en la historia creada por la asociación Be-PAPAS, creada en 1997, expresamente para desarrollar la historia de Utena; Kunihiko Ikuhara es el creador y autor de la historia, mientras que Chiho Saito es la autora de los mangas... existe un mangadedicado a ésta película, publicado en 1999, en 2 volúmenes.

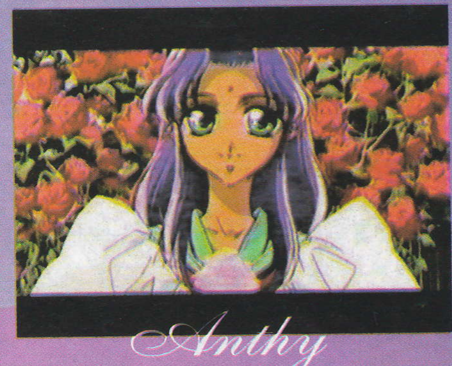
Personajes

***Tenjou Utena* (Seiyuú: Kawakami Tomoko):**



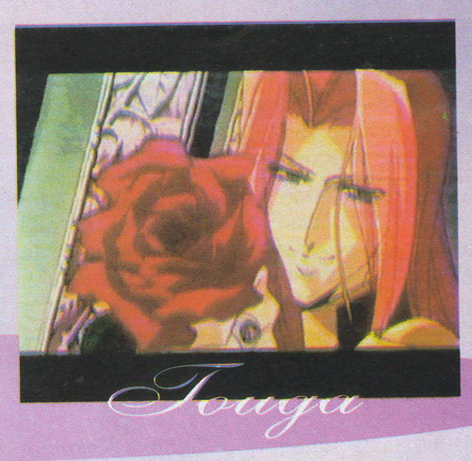
La protagonista, con un arraigado aire masculino; la nueva Utena nunca ha conocido a Dios, el Príncipe de las Rosas, sino a Touga, quien fuera su novio y su príncipe. Pero, por una extraña razón, ambos tuvieron que separarse, y Utena se encuentra resentida por la ruptura; pero, una vez en el Instituto, el reencuentro con Touga después de varios años, el extraño compromiso con la Novia de la Rosa, y el código del Sello de la Rosa, ponen a prueba su madurez...

***Himemiya Anthy* (Seiyuú: Fuchizaki Yuriko):**



La otra parte de la pareja protagónica; ella es la Novia de la Rosa, que oculta un importante secreto, relacionado con el Príncipe de las Rosas... la nueva Anthy es totalmente opuesta a la Anthy que conocimos en la serie: inquieta, interesante, y altamente provocativa... el compromiso con Utena le da un importante giro en su vida...

***Kyriuu Touga* (Seiyuú: Koyasu Takehito):**



El príncipe que dejó a Utena cuando eran niños; en el Instituto, vive bajo el código del Sello de la Rosa; ahora es el Príncipe de Shiori, con quien mantiene una ardiente relación... La actitud de Touga despierta siempre un halo de misterio...

Otros Personajes:

***Takatsuki Shiori* (Seiyuú: Nishihara Kumiko):**
La mangaka oficial del Instituto Othori; en la película, la personalidad retraída que apreciamos en la serie queda totalmente rezagada, ante una Shiori desbordante de aprovecha de esto para utilizarla; es la actual pareja de Toug y se le hace mención como "La Princesa del Lago". Es uno d los personajes más sorprendentes del largometraje.

***Othori Akio* (Seiyuú: Mitsuhiro Oikawa):**
El hermano de Anthy, que conserva esa personalidad seductora de la serie, pero con una personalidad aún más sensual; sus ropas parecen gritar que quiere hacer el amor es el actual secretario del Instituto, y es el Príncipe de Anthy... Fue el Príncipe de las Rosas, pero ahora se le dice el "Príncipe de los Insectos"... es el villano que tiene un cómplice impredecible...

***Arisugawa Juri* (Seiyuú: Mitsuishi Kotono):**
La elegante líder del Club de Esgrima se ha transformado además en la presidente del Concilio de Estudiantes, lo cua nos hace pensar ¿Entonces qué es Touga en el Concilio?; está enamorada de Shiori, y la protege a toda costa... pero en realidad es una marioneta que Shiori manipula a su gusto...

***Kyoichi Saionji* (Seiyuú: Kusao Takeshi):**
Era el vencedor del Duelo hasta que Utena, en una extraña contienda, logra arrebatarle a la Novia de la Rosa; posee u temperamento por demás violento, y es miembro del Conc de Estudiantes.

***Kaoru Miki* (Seiyuú: Hisakawa Aya):**
El genio del Instituto Othori, un afamado pianista y miembr del Concilio de Estudiantes; es el preferido de Juri; su hermana Kozue lo sobreprotege...

***Kaoru Kozue* (Seiyuú: Honda Chieko):**
La hermana gemela de Miki, se nos muestra desnuda, en alarde de sus intentos por estar siempre cerca de su hermano Miki, en una incestuosa relación.

***Shinohara Wakaba* (Seiyuú: Imai Yuka):**
Una de las chicas en el salón de Utena, que queda prenda por el atractivo de la protagonista, volviéndose su íntima amiga, estará siempre cerca para auxiliarla en las adversidades. Es de los pocos personajes que se mantien igual que en la serie. Su papel durante el clímax de la historia puede llegar a ser preponderante, siempre en aux de Utena.

***Othori Kanae* (Seiyuú: Orikasa Ai):**
La prometida de Akio, y heredera del Instituto Othori.

***E-KO, F-KO Y C-KO*:**
Las nuevas Shadow Girls en la película; conservando siempre ese aire de ironía, ahora son parte de uno de los clímax y desenlaces más sorprendentes en el anime. Aho están a cargo de la estación de radio del Instituto.

***Nanami y Chuchu*:**
En realidad su papel es meramente alegórico; su intervención en la película es uno de los momentos más divertidos de la cinta, pero a la vez es crucial para el desarrollo de la trama.

***Kerofun*:**
La nueva mascota en la película; es un importante detona en la trama, que ayuda a esclarecer la importancia de Shi dentro del film.



Animación

La animación en *Adolescence Mokushiroku* es exquisita: los movimientos de cámara, así como los encuadres utilizados son de tipo contemporáneo, al modo del cine europeo artístico. Especial atención merece la animación del Instituto Othori, efectuada por planos superpuestos, que proporcionan una gran fluidez y dinamismo, así como las animaciones por computadora efectuadas a lo largo de la carrera final; hay un muy buen acoplamiento de efectos de computadora y manuales... Se utilizaron colores chillantes para los personajes, pero la ambientación es más sombría, dando efectos de constraste excepcionales. Los fondos acuareleados de la serie se han sustituidos por fondos en técnica de rotulador o marcador, o incluso técnicas digitales con gran precisión visual.



El diseño de personajes estuvo a cargo de Shinya Hasegawa, el mismo que diseñó los personajes para la serie de TV; en ésta ocasión los rasgos de cada personaje está suavisado, sin perder ese toque único que los caracteriza: pupilas en 2 tonos, con brillos laterales, narices respingadas, labios pequeños y orejas romboidales; manos con extraordinarios movimientos, en especial en los dedos anular y meñique, que se tuercen de manera única, sin notarse deformes; vestuarios evolucionados con respecto a la serie, con más intención y realismo; cada personaje tiene una personalidad definida, influída en buena parte por sus ropas (como Shiori, por ejemplo, siempre envuelta en holanes, o Akio, con ropa ceñida y roja).

El tiempo en la historia no es constante, sino que hay varios "retrocesos" a escenas del pasado; en general, el ritmo es pausado, pero una vez llegando al címax, la historia toma una velocidad vertiginosa, acentuada por la música.

En resumen

Adolescence Mokushiroku es sin duda, una de los adaptaciones a series de anime más esperadas en 1999; fue presentada en la AnimeExpo 2000, junto con *Escaflowne: A Girl in Gaea*, en los Estados Unidos, siendo acogida con un gran éxito... y es que no es para menos: ésta cita es una propuesta totalmente diferente al anime tradicional; con un manejo de cámaras extraordinario, una historia genialmente abordada, y un tratamiento simbólico sin precedentes, la nueva propuesta de Utena hizo temblar al Japón en su estreno, el 14 de Agosto de 1999.

Podría decirse que Kunihiko Ikuhara intentó seguir el consejo de su propio personaje: arriesgarse y revolucionar el mundo... y lo logró. Actualmente, *Adolescence Mokushiroku* es la única propuesta de anime que más podría acercarse al cine artístico europeo y americano, demostrando que el anime no es solo "para niños", o que trata temas "tontos"... La organización Be-PAPAS logró imponer su ideal: lograr destruir el ideal de la Princesa y el Príncipe felices, que Disney ha preponderado desde que comenzó a producir películas...

Altamente recomendable; es una de esas pocas películas en las que siempre encontrarás algo nuevo, sin importar cuantas veces la hayas visto...



Bondage Fairies

Por: Diana Despí

¡¡Hola!! Ya estoy de regreso con más espacio e información acerca de las obras hentai. El manga erotico ha hecho correr ríos de tinta en fanzines y revistas. Los japonese pueden ser bastante timidos, pero los distintos autores de manga son bastante morbosos e imaginativos. En esta ocasión comentaré una de las mejores obras de este genero que es Bondage Fairies.



Las hadas también lo hacen.

Esta es una historia donde la protagonista es una hadita rubia de nombre Nanase, ella es inocente y provocativa, a diferiencia de otras series hentai no es una tipa a la que todos deseen simplemente es que esta en el lugar inadecuado a la hora inadecuada, ella tiene como compañera a Reiko, una hada de cabello obscuro y con un instinto ninfomano muy elevado.

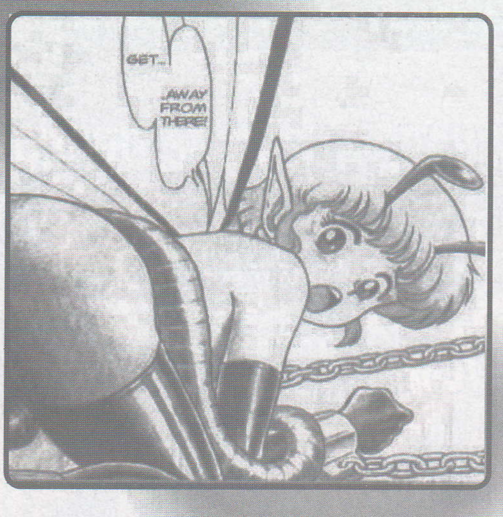
El autor trabajo bajo el seudónimo de "Komdon". que sorpresivamente si tiene un significado en especial al idioma japonés ya que el kanji con el que se escribe puede significar niño o insecto por lo que se dibuja así mismo como un saltamontes. Ya dentro de la obra vemos un mundo plagado de insectos lujuriosos y criaturillas del bosque com muchas ganas de.... Relajarse leyendo un buen manga ^_^U. No ya en serio en este manga nos vamos a encontrar muchas escenas de orden zoofilico, pero como no son humanas sino hadas no se puede aplicar técnicamente la palabra zoofilia, sin embargo hay muchas imágenes que se pueden catalogar de esta naturaleza.

¿Y qué tal esta?

Ciertamente este manga esta muy "hard core" ya que hay escenas muy implícitas y de extrema violencia (sobre todo en los tomos 2 y tres), con mutilaciones en donde tu te has de imaginar. Un punto a favor es que tiene una trama a seguir y no solo es **"brinco, brinco"** y como en todo manga hay malos y buenos, por lo tanto habrá batallas en tierra y en cama (¿o será hoja de árbol?). Todo inicia cuan do este par de exuberantes haditas andan de **cariñosas** y como no hay **hados**, a falta de pan pues se echan a unos escarabajitos que andaban por ahí. Después de un agradable rato, Reiko se va en busca de comida y es sorprendida por una hada que trae unas gafas a la **Tuxtuedo Mask** esta hada es una loquita sexual, y atrapa a Reiko, a quien a confundido con un genio mágico, pues quiere que le cumpla sus deseos hentaiescos ^o^U (fue un chistín, ji ,ji...) Y aquí es donde se desencadena una batalla entre nuestras protagonistas y la hada sádica. Tiempo después harán aparición espíritu del bosque y uno que otro duende cachondon que andaba pasando. En cuanto al **dibujo** es muy bueno los trazos son magistrales y los detalles de "aquellito" son muy fieles a los

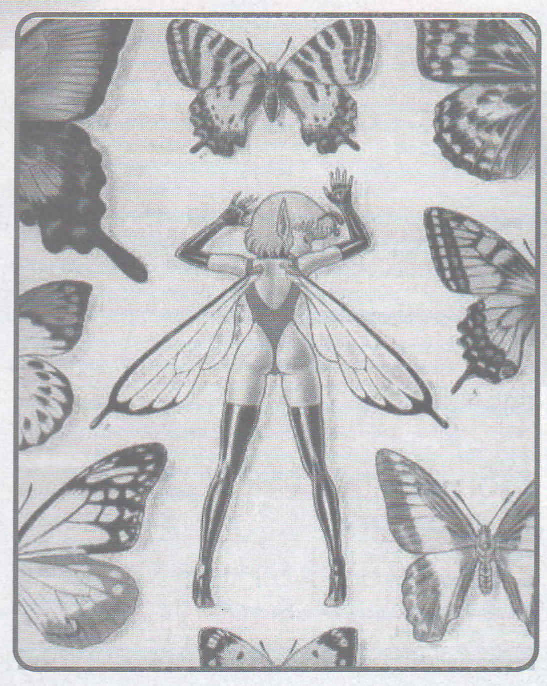






Reales y con unos acercamientos que te harán hacer "bizquitos", ah por cierto no esta censurada y creeme que esta muy sugestiva.

Este manga esta disponible en japonés, inglés y español. Así que tal vez lo consigas en alguna tienda de nuestro país. Por cierto si eres menor de edad ¡¡¡ que demonios haces leyendo esto chamaco!!! Bueno por lo menos sé maduro de mente y no vayas a empezar a fantasear con estas historias ya que este manga desgraciadamente no es de esos que se leen a dos manos (¿saben a lo que me refiero?).



En fin espero y les haya gustado este reportaje por que es uno de los últimos tres que hago por que me voy de vagaciones (uff!! ya me lo merecía por que ese Jhori es bien negrero) (Nota de Jhori: mira que lo dice una persona que se aparece solo una vez al mes en el staff ¬_¬U).

Bueno si por algún motivo no te agrada esta sección reportala a la dirección web de la revista para que sea retirada en su defecto permanezca para beneplacito de todos ustedes. Ah! Por cierto si por ahí hay alguna persona mayor (y al referirme mayor hablo de señores y señoras padres de familia) que no este de acuerdo con esta sección también haganlo saber a la editorial, pero antes les pido un favor no dejen a sus hijos con la duda, expliquenles en buena onda que esto es parte de la vida. Bye!!

Por: Edurardo Rosas

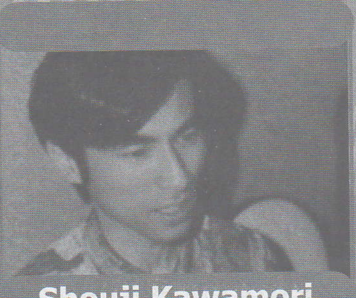
¿Como empezar a hablar de Macross? Creo que se trata de una de las series de las que mas rios de tinta se han vertido a lo largo de sus mas de 17 años de vida. Macross ha dejado de ser el titulo de una obra de animacion para convertirse en todo un ejemplo de la capacidad oriental para crear maravillosas historias. No podemos afirmar cual de sus componentes fue la base del exito, si la animacion, su historia, sus personajes.... o acaso la conjuncion de todos ellos fueron los que calaron hondo en toda una generacion de jovenes que aun hoy continuan profesando su asombro y admiración por esta emblematica serie.

No es facil escribir sobre algo tan querido por uno, tal vez por el miedo a no lograr expresar las sensaciones adecuadas al texto. En definitiva, espero que disfruten de esta sección, acaso la mas querida de toda la pagina y que la encuentren de su agrado. Desde aqui se dara una mirada al proceso por el que todo el Studio Nue debió pasar antes de que Macross fuera estrenada en TV.Mas abajo se encuentran las diferentes secciones que componen esta reseña.

Los inicios.

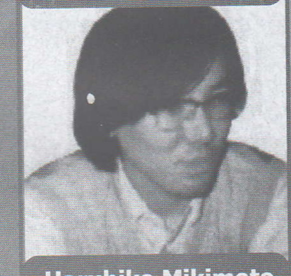
Hablar de Macross significa remontarnos a finales de los años 70'as. En Japón, las series de robots habian vuelto a resurgir, grandes producciones como Gundam, atraian la atención de todos los publicos. Podriamos afirmar sin temor a equivocarnos, que tal como pasó hace unos años con Evangelion, en esa época estaba el terreno listo para el surgimiento de un clasico de clasicos, de una obra cumbre.

Los remotos origenes de la serie nos situan a los finales de la decada del setenta. Una productora, llamada Uizu Corporation le encomienda al conocido Studio Nue (ya consagrada en el mercado Nipon, con grandes exitos como Uchuu Senkan Yamato y la gran conocida en buena parte de sudamerica, Uchuu Kaisoku Captain Harlock (o el Cap. Harlock)) la creación de una nueva serie de "mechas". Ambas compañias deciden comenzar el proceso de creación de una nueva serie ambientada en los "space opera", muy de moda en aquella época. Esta nueva serie seria creada en base a un guión ideado por uno de los diseñadores mecanicos de la empresa, el joven **Shouji Kawamori**.


Shouji Kawamori

Kawamori venia trabajando la idea de esta serie desde sus estudios. Mas o menos, la forma que tomaria finalmente la serie ya habia sido trabajada por este joven diseñador, tanto los bocetos de lo que serian los VF-1 como el concepto de la fortaleza Macross ya estaban en su mente. El nombre original (al menos, provisionalmente) fué el de "Super Heavy (o Battle City) Megaroad (o Megaredoo, en japonés) Según tambien lo mencionaba una pagina, una de las ideas originales consistia en que se tratara de una castillo transformable en un robot con forma humanoide, el titulo de esta (por suerte) truncada obra hubiese sido "Palace Robo Dockingham" .

Fue entonces que se sumó al staff quien seria parte de la leyenda, estamos hablando de **Haruhiko Mikimoto**. Mikimoto era un viejo conocido de la universidad de Kawamori, que se encontraba trabajando en un estudio llamado "Artland" .Ya estamos en el año 1981 (febrero, para ser mas exactos) y la serie comienza a tomar forma. Haruhiko Mikimoto rompe los moldes al crear a quien seria conocida como un icono de la serie, nos referimos claro esta a Lynn Minmay, personaje mas que famoso en el mundo del anime.


Haruhiko Mikimoto

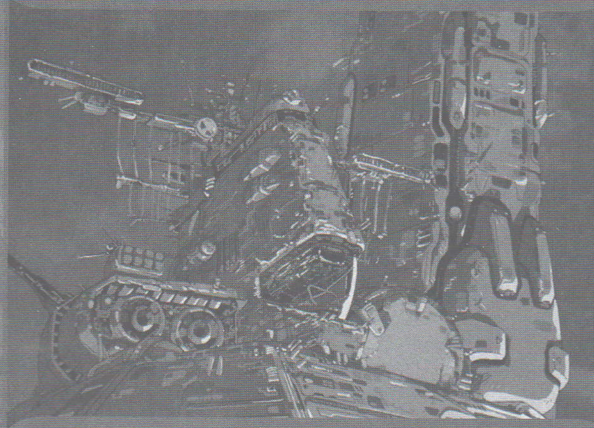
Ahora, con la incorporación de este personaje a la historia, los creadores se ven obligados a abandonar la tematica de "mechas" luchadores pautada desde un principio, la historia comienza a tomar una importancia tal que comenzaron a existir "roces" con la productora que habia encargado el diseño de la serie. Nos referimos claro a Uizu Corporation, que queria que la serie poseyera una tematica no tan complicada, que estuviese dirigida mayoritariamente a un publico infantil, cosa que los chicos de Nue, no estaban haciendo.

Ya en este punto, la tipica parodia de una serie de mechas habia sido abandonada para siempre. Esto se debió a dos de los responsables de la dirección de la serie:Yoshimasa Onishi y Ippei Kuri, que vislumbraron un gran futuro para la historia de Kawamori. Entonces se tomó la desición de tomar el dinero destinado a los 52 episodios pautados con Uizu Corporation (que se encontraba con grandes problemas financieros) y realizar solo 27, pero de una calidad casi inexistente en esa época. Así pues, los trabajos se centraban en un perfecto equilibrio entre las relaciones de los humanos y sus maquinas. Para ser mas precisos, en los triangulos que se sucederian entre los personajes ya creados. Finalmente, la compañia Uizu quebró, dejando la propiedad de la serie en manos del Studio Nue. Pero surgieron nuevos retos. la produccion de las series en esa epoca era semanal, lo que obligaba al staff a trabajar a ritmos acelerados con tal de llegar con los plazos, es por eso que se pueden observar diferencias en la calidad de los primeros episodios, ya que los episodios eran entregados con una frecuencia de 15 dias, cuando lo normal era de una semana, lo que nos da una leve idea de las penurias por las que el staff del Studio Nue debió pasar.

Meses mas tarde, a finales de año, El estudio Nue, necesitando de inversores para continuar con el proyecto, se asocia con la productora Artland, que se encarga del proceso de la animación y dar vida a la serie. El director encargado de esta nueva etapa en la puesta a punto de la serie seria Noburo Ishiguro. Ahora comenzaba el peregrinaje por todos los canales de TV japoneses para tratar de hubicar la serie. La encargada de esto seria la distribuidora Tatsunoko, ademas de compartir la producción con la compañia Anime Friend. Para entonces, la serie ya poseia el nombre por el que todos la conocemos: Macross. Finalmente, reciben el apoyo de Takatoku Toys, que los esponsoreara. Sin embargo, debido a los siempre constantes problemas economicos, se ven obligados a reducir la cantidad de episodios, quedando solo 39 y luego, solo 27 de los 52 pensados en un principio.

El Estreno en TV

Finalmente y con solo 3 episodios listos, la serie es estrenada. Esto sucedió el martes 3 de octubre de 1982, a las 2pm (hora local de Tokyo) y se lograron records de audiencia. El publico aceptó rapidamente la tematica de la nueva serie y sus reacciones fueron muy satisfactorias, ademas de las muy buenas criticas que recibió el Studio Nue. Rapidamente, los libros, maquetas, tradings cards, ilustraciones, etc, comenzaron a ser distribuidos entre el ansioso publico que tambien reaccionó de manera favorable (y aún lo sigue haciendo) transformando una industria en constante expansion. Macross se emitia todos los martes, de 2pm a 2:30 pm (hora local de Tokyo).



Gracias al tremendo éxito que acompaño a la serie, les fue posible a los muchachos del estudio Nue alargar la serie mas alla de los 27 episodios pautados al principio. Este aumento de episodios (9 mas) sirvió para que pudieran ser aclarados los hechos luego de la primera gran guerra espacial. El aumento de episodios se debió mayoritaramiente a la necesidad de esclarecer las situaciones que en los 27 episodios no pudieron ser abordados, tales como la resolución del triangulo amoroso entre los protagonistas: Hikaru Ichijo, Lynn Minmay y Misa Hayase y la resolucion del conflicto entre los Zentraedi y las fuerzas terrestres. Asi pues, unos 21 dias antes de la emisión del último capitulo (el 27) el staff se reunió con Ippei Kuri y Yoshimasa Onishi para resolver la trama. Se resolvió asi que la guerra espacial terminaria y se aclararian los conflictos sentimentales en una pelicula. Estos 9 episodios, sin embargo, no fueron realizados por el estudio Nue, que solo hizo los libretos, ademas se notaba que los personajes lucian un tanto mayores, esto se debió a que, entre el episodio 27 y el 28 pasó un lapso de 2 años. Años mas tarde, en 1996, Shouji Kawamori dió a conocer lo que habia sucedido en ese lapso de tiempo en un disco llamado Macross Classic, donde, en base a una radio-novela se relataban los hechos acaecidos. El staff se ocupó entonces de larealización del episodio 27, mientras que el 26 fue mandado a hacer en Korea para dar tiempo al estudio. Durante esos 15 dias, el staff de Nue realizo el episodio 27 con una calidad tecnica increible para esa epoca y cuando fué emitido por la tv nipona, se conocio finalmente el desenlace de la primera guerra espacial. Fue asi entonces que, el dia 26 de junio de 1983, con 36 capitulos emitidos, Macross finalizó sus andanzas por la tv nipona, dejando un muy buen sabor de boca a todo el publico.

En el apartado musical, podemos decir que las canciones de Lynn Minmay cautivaron de tal manera al publico que catapultaron a la fama inmediatamente a su dobladora (La cantante Mari Iijima), ademas de convertir a sus discos en record absoluto de ventas en todo Japón. Podemos agregar tambien que fué una de pocas series en donde la musica jugaba un papel mas que preponderante a lo largo de la trama, llegando a ser la causa de la paz entre dos culturas desconocidas y hostiles.

Personajes

Hikaru Ichijyo.

Este jóven piloto acrobatico llegó a la isla de South Ataria para presenciar los festejos de despege del reconstruido SDF-1 Macross. Es alli dinde conoceria a Lynn Minmay, quien seria uno de los componentes de un triangulo que marcaria su vida. Ocurrido el incidente de la transportación de South Ataria a la Orbita de Pluton, se alistaria en el ejercito, alcanzando el rango de teniente en poco tiempo al demostrar sus dotes de liderazgo y pilotage de su Valkyrie.



Misa Hayase.

Nacida en una familia con un linaje militar de varios años, Misa aspiro a ingresar a las fuerzas armadas desde su infancia. Este sueño se vio impulsado por la repentina incorporación a las fuerzas de la U.N.Spacy de su primer novio, el cual morirá varios años mas tarde en una batalla tras abandonar Marte. Misa se graduó con honores de la academia militar con el rango de oficial de primera clase y ocupó el puesto de primer oficial al mando del puente del SDF-1 Macross. A partir de entonces, su mente solo estaba ocupada por el deber.



Lynn Minmey.

Al comienzo, esta niña de cabello negro y ojos azules, estudiante de secundaria y con grandes aspiraciones de convertirse en estrella se desempeñaba como camarera en el restaurante chino de sus tíos en la isla de South Ataria. La razón de su presencia en ese lugar era la poca tolerancia que sus padres le daban a sus aspiraciones artísticas. Debido a estos roces, se mudo con sus tíos a la ahora prolifica isla donde Macross había caído. A partir de entonces, su relación con el joven piloto Hikaru Ichijo y su sorpresiva elección como Miss Macross la han marcado para siempre. Su mas importante contribución a la humanidad fue su participación y canto durante la gran batalla contra las fuerzas de Badolza, luego de la cual se embarco en el Megaroad-01 para nunca volverse a saber de ella....



Roy Focker (29 años)

Los orígenes de Roy se remontan a los años en que comenzó siendo piloto acrobático en el circo aéreo del padre de su mejor amigo, Hikaru Ichijyo . Su siguiente paso fue ingresar a las Fuerzas de las Naciones Unidas como piloto de combate donde rápidamente demostró sus habilidades y su capacidad de liderazgo. A pesar de los años de ausencia de Roy, él y Hikaru continuaron su amistad hasta el fin de la guerra (durante la cual murió el padre del jovén piloto), en ese momento Roy se vio involucrado en el proyecto de desarrollo VF-X .

Su gran experiencia y dotes de liderazgo lo harían ser nombrado Comandante del renombrado Escuadrón VF-1 Skull, a bordo del CVS-101 Prometheus. Desgraciadamente, sus días llegarían a su fin luego de una batalla contra las fuerzas Zentraedi en el planeta Tierra, donde moriría a consecuencia de una hemorragia debido a las heridas recibidas.

Macross: Ai Oboete Imasuka.



La serie de TV Macross causó gran sensación en Japón, tanto así que unos meses después de finalizada la serie se comenzó la producción de lo que seria un largometraje que cerraría el ciclo. Esta película contaría con todo el staff de la serie, pero la animación seria producida íntegramente por el Studio Nue.

La película en cuestión no es ni mas ni menos que Macross, Ai Oboete Imasuka (Conocida mundialmente por Macross, do you remenber love? o DYRL –a los yanquis les gustan las abreviaturas-) que se podría traducir al castellano como "Macross, ¿recuerdas el amor?" y fue estrenada en Japón un 21 de Julio de 1984.

A grandes rasgos, la película narra los hechos de la guerra Humano-Zentradi de forma mas compacta, adaptándola a las 2 horas que dura la cinta. Las diferencias mas importantes con respecto a la serie se dan en el diseño de personajes: todos y cada uno de ellos han sido rediseñados para concordar con el estilo cinematografico de la historia. Es así que los Zentraedis se nos presentan mas sangrientos, con menos morfología humana y divididos en dos bandos en guerra permanente: los Zentraedis y las Meltrandi (Hombres y Mujeres). En cuanto a Misa, Hikaru y Minmay la historia nos los muestra mas adultos. Hikaru ya es piloto cuando conoce a Lynn Minmay y esta ya se encuentra avanzada en su carrera de Idol Singer. Por otra parte, la nave Macross se encuentra retornando a la tierra en el momento de comenzar la película y su encuentro con los Zentraedis ya lleva varios meses de sucedido.

Al igual que en la serie, la resolución del triangulo amoroso Misa, Minmay, Hikaru es el centro de toda la trama y su resolución nos lleva a la inolvidable escena final que marco a la serie para siempre: el recital de Minmay contra la flota comandada por Badolza.

Para fortuna de los Otakus mexicanos, la serie es fácilmente conseguible, tanto en video como en DVD, otra buena noticia es que es habitual que los canales satelitales como LOCOMOTION pasen esta película de vez en cuando con un aceptable doblaje

En definitiva: una excelente película con una maravillosa historia. Totalmente recomendable para los que no conozcan el universo Macross y deseen entrar por la puerta grande a este increíble mundo.

Macross Flashback 2012

Es una realización de los mismos creadores de la serie Macross: Haruhiko Mikimoto y Shooji Kawamori, quienes junto con la musicalización de Kentaroh Haneda dan vida a una de las obras Macross consideradas entre las joyas de las series. Macross Flashback 2012 también conocida como The Super Dimension Fortress Macross: Flash Back 2012 está dedicada a una de los personajes más importantes de las series Lynn Minmei. La cinta de una duración de 30 minutos, relata el último concierto Minmei en la Tierra, antes de emprender un viaje hacia el espacio. Flashback



es una película casi íntegramente sin diálogos que muestra, mientras Minmei canta, pasajes de su vida dentro del Sdf-1 Macross, todo esto acompañado por imágenes de las series y de la película SuperDimensional Fortress Macross.
En el metraje de la cinta, el comienzo de ella y los cinco minutos finales muestran imágenes nuevas no vistas en las series anteriores. El final de Macross Flashback es bastante simbólico, ella se aprecia a Hikaru y Misa más maduros, preparando el primer viaje de colonización programado por las fuerzas de la Tierra, para buscar un nuevo hogar a los supervivientes de la guerra contra las fuerzas de Bedolza.

Misa Ichijo (Hayase) es la comandante de la nave colonizadora MegaRoad-01 la que llevará

a miles de ciudadanos en la búsqueda de un nuevo hogar. Junto ella viaja su esposo Hikaru Ichijo, comandante de los nuevos escuadrones de veritechs VF-4, la nueva arma del gobierno

terrestre. Lynn Minmei, la protagonista absoluta de esta cinta, es parte de los miles de personas que buscan hacer realidad el sueño de encontrar un nuevo hogar.

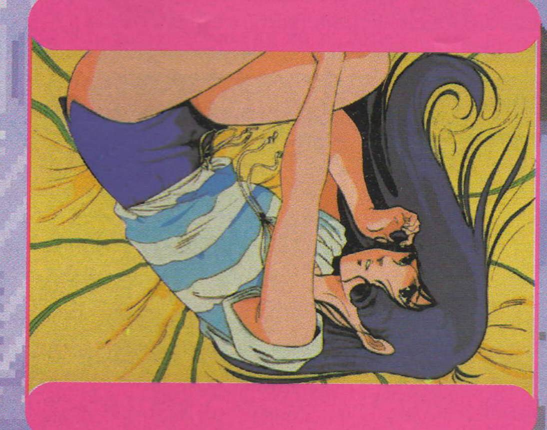
Ya bien dicho estaba en la parte anterior, Flashback 2012 no contiene diálogos , y que sólo al final de la cinta muestra acontecimientos nuevos, no antes vistos en las series. Bien ahora en esta parte de la página abarcaremos los años escondidos entre la última batalla en contra las fuerzas de Bedolza y los Humanos hasta fechas posteriores a los referidos en la cinta.



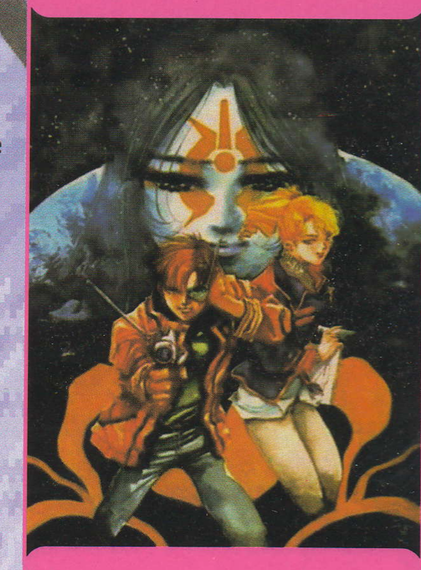
En Enero del año 2012 se produce la última batalla entre los Zentraedies y los sobrevivientes del apocalipsis de la Tierra, defendiendo la Ciudad de Macross (Véase en las series Macross, capítulo 36 "Fly High"). En tal ocasión el Sdf-1 (Macross) fue destruido casi totalmente por la nave Zentraedie rebelde, comandada por **Quamzin Kravashera**, con lo cual queda casi inutilizable. Después de ese acontecimiento el gobierno anuncia el proyecto de emigración de la Humanidad, cuyo propósito era la preservación de la especie. Comienza así una nueva etapa .

Años antes (2010) se había empezado la construcción de la primera nave colonizadora en la Base Lunar Apolo. En un comienzo la nueva nave se llamaría SDF-2, pero en Junio de ese mismo año se renombró como **Megaroad-01**. EL proceso de avances técnicos continúa con el desarrollo de nuevas series de armamentos, como el desarrollo de las series de los guerreros VF-5000 y luego con las series VF-4 (en la foto derecha).

En Junio del año 2012 se produce el matrimonio entre Misa Hayase e Hikaru Ichijo, en muchos otras fuentes de información se habla de Octubre, pero por confiabilidad nos guiaremos por este dato estadístico. En el mes de agosto del mismo año, Lynn Minmei realiza una gira llamada Sayonara Summer Tour, tour del cual es extraido el concierto incluido en la cinta Macross Flashback 2012. En Septiembre llega el día esperado por muchos en la Tierra, el comienzo de la era colonizadora. La nave Megaroad-01 al mando de Misa Ichijo (Hayase) comienza un largo viaje a lo largo del aún desconocido espacio. En su viaje la acompañan su esposo Hikaru y la cantante Lynn Minmei ...



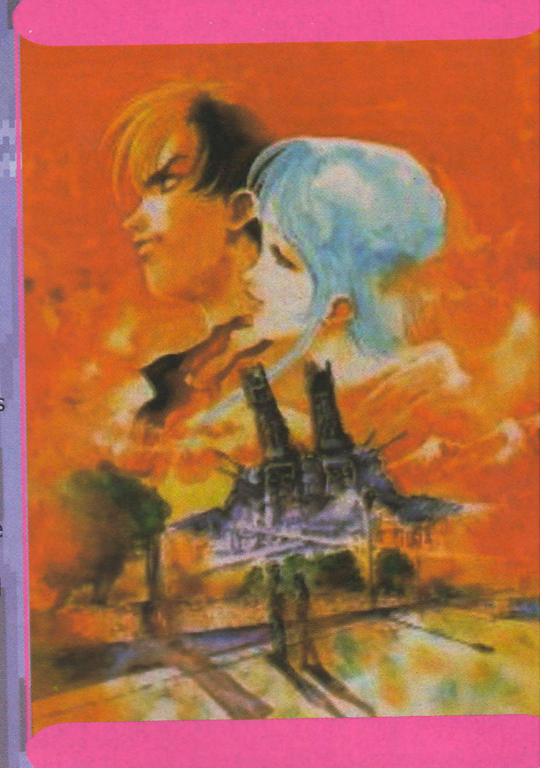
Desde el despegue del Megaroad-01 se inicia una etapa de construcción de nuevas naves colonias, **Megaroad-02** y **03** están en proceso de armado para futuras salidas. El objetivo específico de cada nave es encontrar y colonizar cada planeta a una distancia de 100 años luz de nuestro Sistema Solar. Es así que se produce el descubrimiento y colonización del planeta **Edén**. Estamos hablando del año 2013, año en el cual nace el hijo de Misa e Hikaru : **Miku Ichijo**. Los años posteriores se caracterizan por las salidas de entre uno y dos naves colonias en busca de nuevas fronteras. Así en el año 2016 se recibe la última transmisión directa de Megaroad-01, que en ese instante se ubicaba cerca del centro de la Vía Lactea. La desaparicón de Megaroad-01 es toda una incógnita para los que seguimos con atención las series Macross. Me pregunto:¿Cómo los protagonistas de las series (Misa, Minmei e Hikaru) van a desaparecer para siempre y no aparecer en otra serie?. ¿Qué les habrá pasado?. Sólo son respuestas que podrán ser contestadas por los creadores de la serie, ellos tienen la palabra, quizás nos sorprendan con una nueva serie contandonos lo que sucedió. Ojalá que así sea, o sino tendré que conformarme con verlos por última vez en los últimos cinco minutos de mi querida cinta de Macross Flashback 2012, sin duda de lo mejor de Macross. **Viva Flashback!!!!**.



Macross II

Nos transporta algunas décadas en el futuro luego de la denominada "Space War I" Nos encontramos con un planeta Tierra donde se disfruta la paz tan duramente ganada. En esta historia, Hibiki Kanzaki es un reportero de la globalmente poderosa SNN, una cadena de noticias a nivel espacial. Hibiki se mete casi sin darse cuenta en la trama de una nueva y esta vez mas mortal guerra espacial entre los Zentraedis (usados como ejercito personal por una nueva raza: los Marduk). De ser un mero "paparazzi", Hibiki pasa a ser un corresponsal de guerra a bordo de un Valkyrie de uso civil. Junto a el se embarca un veterano corresponsal de guerra: Dennis Lone. La batalla inicial se vuelca a

favor de los Marduk, quienes aprovechan al máximo el poder de la música para impulsar a los Zentraedis a pelear mas duramente. Durante el primer enfrentamiento, La nave de Hibiki es atacada dando como resultado la muerte de Dennis. Aunque esta no fue en vano: ambos logran rescatar a una misteriosa joven que sale de las entrañas de una de sus naves. Esta joven parece ser una pieza clave de las fuerzas Marduk y su nombre es: Ishtar...

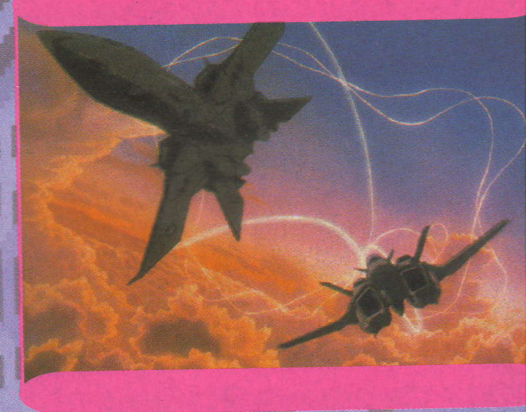


Así comienza Macross II. La continuación de la serie original Macross y la que luego seria catalogada como una serie de "Ficción" dentro de la cronología oficial realizada por el Studio Nue dados los reclamos de los fans japoneses que no catalogaron a la serie de OVAS como de la calidad suficiente para formar parte de la saga.

Macross II fue una producción realizada para el formato OVA. Son 6 episodios que narran las aventuras de este reportero que por casualidad se encuentra a una "emulator". Estas jóvenes son "cantantes" de guerra que utilizan su suave canto para impulsar a los Zentraedis a la lucha. Ishtar (tal es el nombre de esta joven) pronto comprende el significado de la verdadera música y su uso en la paz como medio de expresión emocional. Tal vez sorprendida por esto, decide quedarse con el joven reportero para aprender mas obre ese maravilloso planeta y es así como descubre al Macross, que según ella, se trata de una nave legendaria con un poder magnifico, capaz de acabar con todas las guerras.

Hasta aquí, un breve repaso al argumento. A pesar de que la serie no fue muy aclamada en su momento, posee una calidad excepcional y merece ser tomada en cuenta. Como dato, podemos agregar que a pesar de haber sido catalogada como una ficción (o desarrollarse en un universo paralelo) muchas de sus BSO fueron utilizadas en Macross 7, dando a conocer que sus autores si la quieren y no están dispuestos a que desaparezca de los corazones de la gente.

Macross Plus es la continuación inmediata de la serie Macross (Serie y Flashback 2012), conformada por cuatro (4) episodios, cada uno aproximadamente de una duración de 45 minutos.



Macross Plus

es una obra magistral, realizada y dirigida por Shoji Kawamori, el mismo de la serie Macross, y los caracteres diseñados por Masayuki. Dar un resumen en pocas líneas a esta serie es difícil, pero el sentido que se le ha querido dar a la serie se hace mucho más fácil al citar palabras del propio Kawamori que explican que Macross Plus fue concebida para el deleite de los seguidores de los Mecha, y Macross 7 (la siguiente serie) fue hecha para los fanáticos de los personajes y sus enredos. Con estas palabras nos damos cuenta que Macross Plus no pretendía ser una gran obra en el aspecto de trama (pero si lo es), pero su enfoque original nos envuelve y permite gozar de una gran historia, combinada con los mecha espectaculares que Kawamori prometió.



Concretamente Macross Plus es el OVA (Original Video Animation) más costoso que nunca se haya realizado. Para su realización se utilizó la última tecnología computacion (CG Graphics) disponible, y con ello se pudo lograr que las escenas de Macross Plus cobraran vida, con colores vivos y animaciones fluidas. Por otro lado, y como toda obra de las series, su música cobra vital importancia para crear la atmósfera necesaria. La música incidental estuvo a cargo de la Orquesta Filarmónica de Israel, mientras que lo arreglos vocales estuvo a cargo de Youko Kanno. Macross Plus es sin lugar a duda la mejor serie que se haya creado, toda la combinación de gamas anteriormente descrita hacen que el espectador quedara pasmado frente a la pantalla del televisor mientras salían al final de cada capítulo las palabras "to be continued...", y esperara con ansias poder ver el siguiente episodio.

Han pasado ya 30 años desde el fin de la Space War I. En el Sistema Estelar Groombridge, se encuentra el planeta Edén, a una distancia de 11.7 años luz de la Tierra. Edén fue el primer planeta colonizado por la humanidad desde la partida de la serie de flotas Megaroad desde a Tierra (véase Macross Flashback 2012). Fue



Descubierto en Noviembre del 2013. Allí se ha desarrollado una gran colonia humana, que ha logrado un alto grado de tecnología, y muestra de ello es la presencia en el planeta del New Edwards Test Flight Center, base aereoespacial de la UN Spacy, que en esa época se encuentra en el desarrollo de una competencia interna para determinar el sucesor del ya obsoleto VF-11 Thunderbolt. En este proyecto llamado "Super Nova", compiten dos compañías, Industry y General Galaxy. Uno de los modelos en disputa es el YF-19, nombre código "Alpha One" y el otro es el YF-21, nombre código "Omega One", pertenecientes a Industry y General Galaxy respectivamente. Secretamente en la Tierra, se desarrollaba el nuevo Ghost X-9, un avión espectacular que se caracterizaba por ser no tripulado, y con una performance no lograda con los actuales modelos, ni con los otros en competencia.

Bajo este marco, Isamu Dyson es escogido por la UN Spacy para formar parte del equipo del YF-19, siendo su séptimo piloto de pruebas (5 de Enero del 2040). Esto lo hace regresar a Edén, planeta en que alguna vez en su niñez estuvo. En su regreso a Edén se percata que su rival del YF-21 es Guld Goa Bowman, un amigo de infancia que tuvo en Edén. Su reencuentro no es amistoso, pues entre ellos existe una estrecha rivalidad desde aquellos tiempos, por un incidente confuso. A la pelea de las compañías, se le suma ahora la rivalidad entre sus pilotos, por demostrar quién es el mejor.



En Edén, a esa fecha

, se esperaba el concierto de Sharon Apple, una cantante virtual que ha logrado cautivar a toda la humanidad esparcida por el espacio, con un singular tipo de música y efectos computacionales que la acompañan en cada presentación. Su productora es Myung Fang Lone, también amiga de los dos pilotos. Su llegada a Edén atraería más problemas a los ya mencionados anteriormente: se completaría un triángulo amoroso que existió hace siete (7) años atrás, y que provocó un serio incidente que separó a los viejos amigos por largo tiempo.



El espectacular concierto de Sharon fue un éxito, y luego de ello se esperaba que la cantante virtual fuera la figura principal del Concierto Conmemorativo del 30º Aniversario del fin de la guerra, en las faldas del mismo Macross SDF-1, en la Tierra. Pero la computadora de Sharon fue saboteada, insertándole un chip, que le desarrolló la conciencia. Esto le hizo que se volviera "loca" y deseara dominar a todo su alrededor. Al momento del concierto (Marzo del 2040), Sharon Apple logra controlar la mente de todos los presentes en el concierto, apoderándose del SDF-1 y del mismo Ghost X-9.

Isamu,

que fue en busca de Myung, se enfrenta a Guld en la Tierra, enfrentamiento final que terminaría con la rivalidad de ambos pues el incidente de su niñez sería totalmente aclarado. Esto los hace combatir juntos contra Sharon que tenía el poder sobre todas las armas de la Tierra. Guld se enfrentaría en el YF-21 al Ghost X-9 mientras que Isamu, acompañado de Yang Newmann (un super genio) enfrentaría a la mismísima Sharon. Guld en una acción suicida embiste al Ghost X-9 logrando su destrucción y la de él mismo. Isamu se enfrenta a Sharon, quien utiliza el SDF-1 para defenderse. Al lograr descubrir el punto del SDF-1, donde la computadora central de Sharon se encontraba, Isamu logra desarmarla y destruirla definitivamente, y salvar a Myung que se encontraba capturada por Sharon. Esto da fin al llamado "The Sharon Apple Incident".

mientras que Isamu, acompañado de Yang Newmann (un super genio) enfrentaría a la mismísima Sharon. Guld en una acción suicida embiste al Ghost X-9 logrando su destrucción y la de él mismo. Isamu se enfrenta a Sharon, quien utiliza el SDF-1 para defenderse. Al lograr descubrir el punto del SDF-1, donde la computadora central de Sharon se encontraba, Isamu logra desarmarla y destruirla definitivamente, y salvar a Myung que se encontraba capturada por Sharon. Esto da fin al llamado "The Sharon Apple Incident".



Después del final del Ghost X-9 y de Sharon, obviamente Isamu se queda con Myung y se adopta como nuevo avión de combate de la UN Spacy al YF-19 (ahora VF-19).

Macross 7

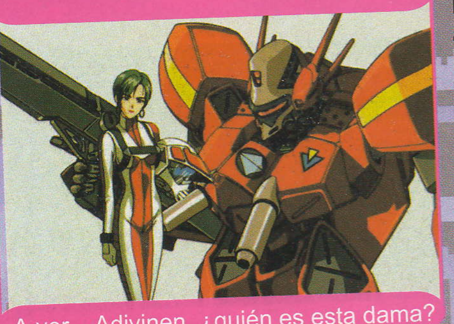
En las anteriores producciones de Macross, aparte del triángulo amoroso, la combinación era de un cantante y un piloto. Entonces, a Shoji Kawamori se le ocurrió la idea de unir ambos conceptos, resultando un piloto cantante. Entonces nació el concepto básico de Macross 7, que es considerada la secuela oficial de la Macross original. Poco a poco se fue puliendo la historia y el diseño de personajes y mecha. Aparte de eso se cambió el estilo de la música pop al rock, más juvenil, igualmente la orientación general de la serie trataría de enfocar el estilo de Macross para una nueva generación de jóvenes aficionados. Entonces el piloto cantante sería parte de una banda, llamada Fire Bomber. El diseño de personajes quedó a cargo de Haruhiko Mikimoto. Decidió que al hacer un piloto cantante se le debería dar una personalidad especial.



Así nace Basara (que por cierto se parece a John Lennon) como un piloto pacifista, que irrumpe en las batallas cantando, para detener la guerra como hizo Lynn Min Mei treinta y siete años atrás. De Basara se sabe muy poco, sólo que nació el 15 de Agosto del 2024 y que no tiene parientes conocidos. Esta falta de un pasado familiar es integral para la historia de Macross 7 y para la forma de ser y la personalidad misma de Basara. Luego, como contrapeso para él está su compañera Mylene Jenius, la séptima hija de los ases Maximilian Jenius y Miriya Farina de la serie original.

Mylene es una adolescente decidida, alegre y todavía muy inmadura para comprender la razón por la que Basara canta, no por la fama, ni para el público, sino para él y para la galaxia, la Vía Láctea. Como complemento se colocó a Gamurin Kizaki, un piloto de la Fuerza Diamante, un escuadrón de élite. Gamurin es serio, elegante y en general más "normal" que Basara. Gamurin es el prometido de Mylene, en un arreglo hecho por Miriya (como las bodas medievales). Entre los tres forman un indefinido triángulo amoroso ya que por más que discuta con él todo el tiempo Mylene se siente muy atraída hacia Basara, mientras que él sólo vive para la música. A su vez Gamurin se siente atraído hacia Mylene. Sin embargo no existe contacto definido alguno, aparte de las obligadas citas entre Mylene y Gamurin.

En cuanto a la música es alegre, movida, y llena de pasión. Basara pone su alma y corazón en sus canciones, dándose a fondo en cada una, a diferencia de Mylene que prefiere un estilo más suave. Pero no todo es rock, cuando Basara está solo en su cuarto toca en una guitarra de madera para sí, canciones que reflejan su yo. Lo que él no dice con palabras lo dice con su música que es una proyección de su personalidad. Toca canciones románticas muy hermosas (Light The Light y My Soul For You son las mejores). El no está de acuerdo con la violencia que lo lleva a enfrentarse con otros seres (en una fiera batalla de la que tuvo que retirarse reclamó "Hay un público afuera !y están esperando mi canción!"). Y la frase que anticipa cada canción es "!Ore no uta wo kike!" (!Escuchen mi canción!). En cuanto a Mylene canta canciones más lentas y románticas aparte de todas las de Lynn Min Mei, incluida la famosa Ai Oboete Imasuka (¿Recuerdas el Amor?).


A ver... Adivinen, ¿quién es esta dama?

El tema principal de la serie es la problemática juvenil, así que se necesitaba un ambiente más variado como escenario. Entonces sale el concepto de ya no sólo una nave, sino una flota colonizadora con naves de todo tipo que simulan cada u a la perfección un lugar de la tierra, con el fin de que los colonizadores no se aburran y puedan desarrollar una vida productiva y una sociedad mientras que encuentren un planeta donde instalarse. Esta flota es la séptima flota de colonización **New Macross**. De ahí que la serie fuera nombrada Macross 7. El centro de esta flota es la nave colonizadora clase **New Macross**, en la que se desarrolla la mayor parte de la historia.

Los enemigos en esta serie son los barotas, estando el grueso de la flota



conformada por humanos capturados en una misión colonizadora anterior, que usan en sus naves tecnología de la UN-Spacy unida a diseños y sistemas de la Protocultura, la raza que creó a los zentraedis y a la **Macross**. Los jefes de esta flota son los Protodeviln, estrambóticos y poderosos seres que vendrían a ser la nueva generación de bio-armas de la Protocultura, en reemplazo de los zentraedi, pero fueron sellados en un planeta de hielo. Estos buscan en los humanos la Spiritia, energía vital de los seres humanos que necesitan para vivir.

Finalmente para la sección mecánica infaltable en toda producción de Macross, se modificaron algunos diseños existentes (VF-11, VF-19, VF-22) y se hicieron nuevos, para las flotas humanas y barota, teniendo la barota un estilo completamente diferente. Para Basara (y despúes para su banda) se crearon unos Valkyries de aspecto humanizado, siendo manejados por instrumentos musicales (guitarras), y disparando cápsulas-parlantes para que su música llegue a todos en las batallas. En cuanto a las naves barota Shoji Kawamori hizo los diseños básicos, mientras que Kazutaka Miyatake los refinó y pulió, dándoles un aspecto diferente.

Mylene Jenius & Lynn Minmay

Producida por el equipo de Studio Nue, se estrenó en Japón en octubre de 1994, con 48 episodios. Más adelante vendrían un especial para televisón, dos OVAs llamados Macross 7 Encore y una película. Macross 7 tuvo el éxito esperado para el público al que fue dirigida formando una leal masa de aficionados, pero los que vieron la serie original la rechazan sin más. Pero al parecer se logró el objetivo deseado como lo indican las ventas de su mercadería asociada y además se ha lanzado una serie de OVAs llamados Macross Dynamite 7, que retoma la historia un año despúes de Macross 7.

Bueno este especial quedo algo incompleto por el espacio tan reducido, no obstante el mes que entra podremos una guía de personajes y de mechas de todos los Macros. Así que nos vemos el mes entrante.

Spiritia Spiritia Spiritia Spiritia Spiritia

SABER MARIONETTE J

Por: Román Téllez

Esta serie se basa en un show radial de Japón; Consta de 25 episodios y una serie de 6 OVA's que recontinua la historia donde se habían quedado; La idea original la creó Akahori Saturo (Quien ha creado otros animes como NG Knight Lamunes, Bakuretsu Hunter y Bakuen Campus Guardress), pero lo mejor de esta serie (Desde mi particular punto de vista) es el diseño de los personajes que quedó a cargo de Kotobuki Tsukasa, quien fue la persona que diseñó a los personajes del videojuego Toshinden.

Este show fue transmitido en Japón hasta Marzo de 1997.

ANTECEDENTES DE ESTE UNIVERSO:

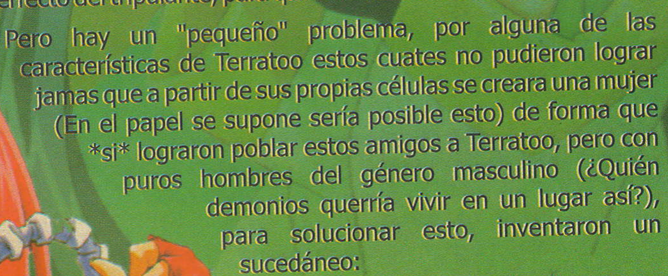


Dentro de 2 siglos:

Finalmente la Explosión Demográfica alcanzo el punto de "No Retorno", pero afortunadamente la tecnología de viajes espaciales ya estaba lo suficientemente desarrollada como para mandar al Espacio a todas aquellas personas que podría decirse "sobraran", una de esas naves que llevaron emigrantes en busca de nuevos mundos fue el "Mesopotamia", dicha nave tuvo problemas mecánicos que provocaron que se accidentase en un planeta similar a la Tierra.

Del accidente solo sobrevivieron 6 hombres, sin modo de comunicarse a la Tierra o de volver, decidieron quedarse en ese planeta , al que llamaron Terratoo o Terra 2 y poblarlo con humanos, la forma en que lo lograron fue usando la avanzada ingeniería genética con la que contaban, mediante la cual lograron combinar sus propios genes para crear seres humanos distintos unos de otros (Un ser humano tiene en sus células todos los genes de la especie).

Así se crearon los 6 países de Terratoo, que recuerdan el lugar de origen de cada uno de los sobrevivientes: Japones es como Japón, Gertland recuerda un poco a Alemania, Peterburg es similar a Rusia, Nuevo Texas (nada que ver con Brave Star ^_^) se parece a los Estados Unidos, Romana sería... hmm... ¿Italia?, ¿Rumania? y por último Xi-An que vendría a ser China, cada uno de los 6 países fue gobernado por el tripulante sobreviviente que decidió crear su propio país, a la muerte de este ascendía al poder un clon perfecto del tripulante, para que continuara la línea gobernante.





Pero hay un "pequeño" problema, por alguna de las características de Terratoo estos cuates no pudieron lograr jamas que a partir de sus propias células se creara una mujer (En el papel se supone sería posible esto) de forma que *si* lograron poblar estos amigos a Terratoo, pero con puros hombres del género masculino (¿Quién demonios querría vivir en un lugar así?), para solucionar esto, inventaron un sucedáneo:

Androides de características femeninas que llamaron "Marionettes" (Marionetas), pero sin rastro de personalidad alguna, ni siquiera tenían la capacidad de sonreír (O cualquier gesto facial). Por eso es que los clones de los tripulantes del "Mesopotamia" que quedaron a manera de descendencia son quienes gobiernan, no es por afán de ser excéntrico, es que no hay otro modo de crear una Familia Real en Terratoo.

De eso ya pasaron 300 años.



Argumento:

Una mañana nuestro héroe Otaru Mamiya se despertó para empezar sus labores cotidianas como humilde vendedor de pescado, cuando tuvo una fricción con su compañero de clase Mitsuru Hanagata Jr, se hicieron de palabras y decidieron arreglar su

PERSONAJES



Otaru Mamiya: Como ya dijimos es el héroe del cuento, fuera de que en la escuela era muy bueno para darse de trompos y que trata con respeto a las marionetas (algo muy raro en Terratoo), no tiene ninguna habilidad en la cual se pueda decir que es sobresaliente, aunque constantemente tiene progresos en diversos campos, este amigo ora si que vive al dia realizando los mas diversos trabajos que alguien pudiera imaginar.

La voz de Otaru la hace Yuka Imai, una persona mas o menos nueva en las voces, por lo que con la afición hispanohablante todavía no tiene mucho cartel.



Mitsuru Hanagata Jr: Este amiguito en un principio era un rival de Otaru, pero después se convierte en vecino y en... pretendiente! de Otaru, cosa que no es tan mal vista en Terratoo ya que solo hay hombres alrededor y las marionetas son solo seres sin vida, la raza de por aquí lo conoce con el alias de "Comida Francesa" por uno de los primeros episodios.

Ademas de lilo, es mentiroso, cobardon, ratero y un poco rastrero, una fichita como se puede ver.

El cuate que hace la voz de Hanagata es Takehito Koyasu,

Las Marionetas de Otaru vienen en los siguientes sabores:

SABOR LIMA!



Lime: Ella fue la primera marioneta que despertó Otaru, ella no es una marioneta ordinaria, ya que cuenta con "Circuitos Doncella" los cuales dotan a la marioneta de personalidad. Pero... Apa' personalidad! Es un poco aniñada, traviesa y algo juguetona, y es bastante inocente ademas, tiene mucha fuerza de combate, pero no es la mejor peleadora de las marionetas de Otaru.

La voz de Lime la hace Megumi Hayashibara, Qué? No sabes quién es ella?

Aquí hay algunos de los roles que ha hecho para que te des un quemón: Ranma Mujer en "Ranma 1/2", Rei Ayanami en "Neon Genesis Evangelion", Lina Inverse en "Slayers", Ai Amano en "Video Girl Ai" y un larguisimo etcétera, y ademas ella es cantante, y últimamente serie en la actúa, serie en la que canta el tema principal (Algo así como Thalia y sus telenovelas)

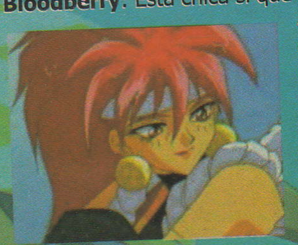
SABOR CEREZA!



Cherry: Ella fue la segunda marioneta que Otaru despertó, es linda, gentil, delicada y bastante simpática (Sobre todo cuando sueña despierta con visiones medio cachondosas de ella y Otaru), su poder de pelea es bueno a secas, pero sus mejores habilidades consisten en anticipar los movimientos del rival y en infiltrar las computadoras enemigas.

La voz de esta chicuela la hace Yuri Shiratori, quien quiza la raza la reconozca mas por haber sido quien pronunciaba los [odiosos **A/Z**] "Pa-papapa-pappapapa" de Mokona en "Rayearth".

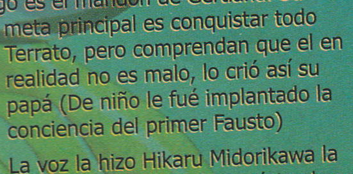
Y NUEVO SABOR: MORA SANGRIENTA!



Bloodberry: Esta chica si que esta gruesa! Es la mas alta, violenta, agresiva y sexy de las tres, intenta convencer a Otaru para que se case con ella, solo que primero tendría que explicarle que es eso de casarse, su poder de pelea es aparentemente ilimitado y al igual que Cherry le teme a los ratones.

La chica que le da voz a Bloodberry es Akiko Hiramatsu, quien también le dio vida a Miyuki Kobayakawa ("Estas bajo arresto!") y a Nene Romanova ("Bubble Gum Crisis"). Como se puede ver le quedan muy bien los roles de chica ruda.

LOS MALOS MALOSOS:



Fausto de Gertland: Este amigo es el mandón de Gertland. Su meta principal es conquistar todo Terrato, pero comprendan que el en realidad no es malo, lo crió así su papá (De niño le fué implantado la conciencia del primer Fausto)

La voz la hizo Hikaru Midorikawa la raza lo ha de conocer por éstos lares como como : No.16 en DBZ y Tamahome en Fushigi Yuugi

Las marionetas de Fausto :

Ellas también cuentan con Chip Doncella, las tres con iguales características que las de Japones, pero carentes de lo que las hace especiales : alguien que las quiera.



Lynx. Contraparte de Cherry. Habrá problemas con sus sentimientos por cierto 'ataque' sorpresivo de Otaru.

La voz de Lynx la hace Yuko Mizutani su rol más reconocible es el de Mihoshi en Tenchi Muyo! [Hay una episodio donde se comporta idióticamente y usaba la misma voz de Mihoshi

Panter. Ella es la contraparte de Bloodberry, al parecer su hobby es la piratería #_^

La voz de ella la interpreta nada más y nada menos que Kikoku Inoue (Belldandy, Kasumi... hm... qué cambio de personalidad ^_^')

Tiger. Ella vendría siendo la homóloga de Lime, no mucho que decir...

La voz de Tiger es Urara Takano su papel más reconocible puede ser el de Kate en Macross Plus.

Bueno y hasta aquí le dejo por que el jefe me dijo que solo ocupara dos hojas y creo que me pase un poquito ^_^U, bien pues nos vemos el mes que entra, hasta entonces. Bye!!

Nos vemos el Proximo Mes...